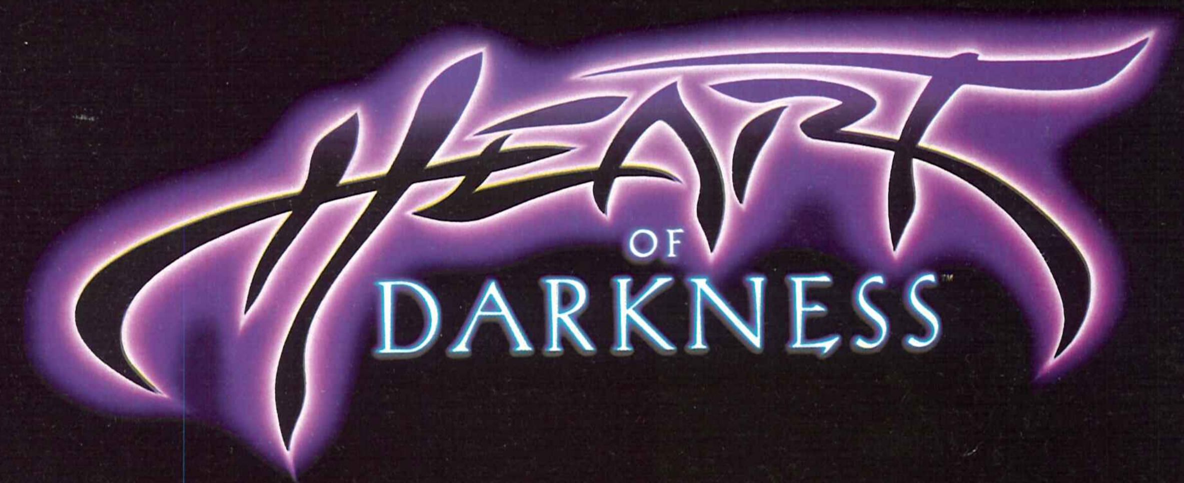


Regalamos
UN MICROCOCHE
CADA MES
¡¡Condúcelos sin carné!!
OBBY CONSOLAS
¡¡180 páginas!!
Año VIII
Número 82
450 Ptas.
Revista independient
Cada día más cerca...
BANJO-KAZOOIE
ABE'S EXODDUS
MISSION: IMPOSSIBLE
SPACE CIRCUS
TOMB RAIDER III
Lara prepara su regreso
8 426239 010016
00082
DREAMCAST
Así será la nueva consola de Sega
ESPECIAL E3
36 páginas con TODOS los lanzamientos para este año
HOBBY PRESS
Vive la emoción de un auténtico rally
COLIN McRAE RALLY
PIRELLI
Sorteamos 5.000 mandos de colores para PlayStation y 1.000 para Nintendo 64

EL MUNDO ESTÁ
A PUNTO DE
QUEDARSE EN
TINIEBLAS


HEART
OF
DARKNESS™


ocean

INFOGRAMES


PlayStation

PC
CD
ROM

# Sumario

Número 82 - Julio 1998
















HOBBY PRESS

**Director:** Amalio Gómez
**Directora de Arte:** Susana Lurguie
**Jefes de Sección:**
Sonia Herranz, Manuel del Campo
**Redacción:**
Javier Domínguez, Alberto Lloret.
**Diseño y Autoedición:**
Sole Fungairiño (Jefe de sección), David Lillo
**Secretaria de Redacción:**
Ana María Torremocha
**Colaboradores:**
Olga Herranz, Roberto Lorente, David García y Sergio Herrera.
**Corresponsales:**
Nicolás Di Costanzo (Japón)

• • • • • • •

**Edita:** HOBBY PRESS, S.A.
**Director General:**
Karsten Otto
**Subdirectores Generales:**
Rodolfo de la Cruz
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Jesús Alonso
**Director de Distribución:**
Luis Gómez-Centurión
**Directora Comercial:**
Mamen Perera
**Coordinación de Publicidad:**
Mónica Marín
**Coordinación de Producción:**
Lola Blanco
**Departamento de Sistemas:**
Javier Del Val
**Fotografía:** Pablo Abollado

• • • • • • •

**Redacción y Publicidad:**
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99 Fax: (91) 654 86 92
**Suscripciones:** Tlf: (91) 654 84 19 / 654 72 18
**Distribución:** HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
**Transporte:** BOYACA. Tlf: 747 88 00
**Imprime:** ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
**Depósito Legal:** M-32631-1991


• • • • • • •



Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

**Hobby Press** es una empresa del **Grupo Axel Springer**

AS GRUPO AXEL SPRINGER

El cura de mi barrio
a menudo me decía:

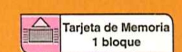
*"Hijo mío, siempre es mejor dar que recibir."*

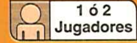


TECMO

DEAD OR ALIVE™

**O das o recibes**










Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

PlayStation®

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

**"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO**
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

# Editorial

## La batalla que no cesa.

Esto es increíble. Lo de las consolas es muy fuerte, de verdad. Aquí el que no corre, vuela y las compañías de hardware no se dan ni un segundo de respiro.

Cuando Sega parecía -valga la expresión- sumida en el olvido, va y reúne en Tokio a la prensa internacional y presenta la que va a ser su nueva consola, que aparecerá en Japón este otoño y, presumiblemente, a finales del 99 en Europa.

Otra consola más de Sega, pensaréis. Pues no, amigos, no. Dreamcast -así se llamará la criaturita- podrá ser cualquier cosa menos "una consola más".

Por lo que se nos han contado en Tokio y por lo que hemos podido ver con nuestros propios ojos, Dreamcast va a ser una máquina superpotente, con unas prestaciones increíbles y ,sin duda, Sega va a poner toda la carne en el asador para revolucionar el mercado mundial de los videojuegos.

La historia, una vez más, se repite, y tras un corto período de tensa calma, pronto volverá la tempestad al sector de las consolas. Hemos vivido los cambios que trajeron Super Nintendo y Mega Drive, PlayStation, Saturn, Nintendo 64... y pronto tendremos que sentarnos nuevamente a observar detenidamente lo que es capaz de hacer Dreamcast.

Nosotros, los usuarios, somos los que mejor salimos parados de esta inacabable batalla tecnológica que libran las compañías japonesas, que no saben ya qué hacer para ofrecernos más bits, más polígonos, más texturas, más anti-aliasings y más zarandajas con los que ganarse nuestro cariño.

Y no os engañéis, amigos, no penséis que la cosa se va a quedar aquí, porque ahora es Dreamcast, pero luego será PlayStation 2, Nintendo 256 o Panasonic Funny System (por decir algo).

La guerra de las consolas no tiene fin, y se va librando a base de pequeñas batallas en las que, repito, tan sólo hay un vencedor: tú.

**Amalio Gómez.**

# EL SENSOR

## PlayStation también está en la Expo

Sony es una de las marcas oficiales de la Expo`98 de Lisboa (es que no se pierden ni un "fregao"). Como tal, tiene una plaza permanente equipada con un escenario en el que celebran conciertos y todo tipo de presentaciones. Esta plaza está presidida por una gigantesca pantalla Jumbotron, en la que van apareciendo diferentes imágenes relacionadas con los múltiples productos de Sony.

Pues bien, el pasado 6 de junio, Sony dedicó una jornada íntegra a PlayStation y a algunos de sus juegos. Así, además de verse en la pantalla innumerables títulos para esta consola, se celebraron dos concurso con «Gran Turismo» y con «FIFA´98», se instalaron 35 PlayStations para que el personal se despachara a gusto con las últimas novedades y se presentó el juego de música «Fluid», que saldrá el próximo agosto.

Para cerrar la jornada, el grupo británico Savage Garden y el solista Paolo Gonzo (¿¿¡¡??), ofrecieron sendos conciertos.

Así que ya lo sabéis, si tenéis pensado viajar a la Expo de Lisboa, no dudéis en pasaros un ratito por la plaza de Sony.



*PlayStation no quiso perderse un acontecimiento tan importante como la Expo de Lisboa. Así, la plaza permanente que Sony tiene en el recinto ferial, se vio un día inundada de consolas, videojuegos... y numerosos jugones que pudieron disfrutar de todas las novedades de esta compañía.*




*El ganador de la competición de «Gran Turismo» posó junto a Pedro Matos Chaves, del equipo Toyota, un pequeño cheque de "cento e cinquenta mil escudos" y varios representantes de Sony (dejad de mirar a la de rojo...)*

## MOLA

- **El buen momento de las consolas, ¿el mejor?**
  El mejor para algunas, para otras...
- **Los anuncios de televisión de PlayStation.**
  Están en todos los sitios y todos los spots son divertidos y originales.
- **La dificultad del concurso "El mayor experto en videojuegos": todo un reto.**
  No nos sabemos las respuestas ni nosotros.
- **Que haya colas en España para comprar un videojuego.**
  El que esté el último en la cola no pensará lo mismo...
- **Que te den... Forsaken.**
  Pues verás cuando salga el ODT.
- **La inclusión de las Alternativas en los comentarios.**
  Para que lo veáis todo más clarito.
- **La bajada de precio de N64.**
  ¡Que sigan, que sigan bajando todas las consolas!
- **El tercer concurso de "Mangas & Videogames".**
  Este año os hemos dado un mes más, para que tengáis más tiempo.
- **El Dual Shock que hace más alucinantes y reales los juegos.**
  Sí, sobre todo los hace más "vibrantes".
- **El concurso en el que regaláis un coche: ¡Eso sí es un premio!.**
  Ya sólo nos falta dar un apartamento en Benidorm.
- **El reportaje y las fotos del Tokyo Game Show.**
  ¿Esperabas menos de nosotros?
- **Los suplementos de fútbol: muy completitos.**
  Si es que no queremos que os falte de ná.
- **La guía tan completa que disteis de «Resident Evil 2».**
  Y el trabajo que nos costó; ¡aterrorizados hasta altas horas de la madrugada!
- **Las chulísimas pegatinas de Dragon Ball GT.**
  Nada, un placer.
- **Tener una cita con Manuel del Campo.**
  Mándale una foto, guapa. A lo mejor tiene un hueco entre el gimnasio y del salón de belleza...
- **Las futuras joyas para PlayStation como «Parasite Eve» o «Tales of Destiny».**
  Lo que no mola es que hay que esperar bastante hasta que salgan.

# Sega implanta la moda del VMS.

En Japón va a empezar una nueva fiebre en Julio. Se trata del VMS (Virtual Memory System), un nuevo "periférico-consolaportátil" diseñado por Sega y que será compatible con Kat... digo, con Dreamcast (cuando leáis la revista lo entenderéis.

Para no chafaros el fastuoso reportaje (modestia aparte) que encontraréis más adelante sobre las interesantísimas novedades que nos traerá Sega, os diremos tan solo que ya está en marcha en Japón una fuerte campaña televisiva en la que se muestran las variadas cualidades de este aparatito, entre las que se encuentra, en principio, la de poder jugar con un juego basado en la película Godzilla. La gracia consistirá en que tú entrenas y mejoras a tu monstruo para enfrentarlo a los monstruos de otros "godzillamaníacos" y, al parecer, los nipones están ya como locos por empezar a disfrutar con este tema.

Pero esta será tan sólo una de las numerosas aplicaciones que ofrecerá el VMS. De momento, dejamos el asunto en suspense. Si os habéis quedado intrigados, pasad directamente a la página 59 (creo), y empezar a alucinar.



*Sega ya ha puesto en marcha una nueva moda en Japón: el VMS, una consola portátil con cientos de aplicaciones. El sombrero con lazo no se incluye en el pack.*



*Uno de sus multiples usos consistirá en echarte una partidita contra cualquiera que vaya por la calle y quiera conectarse contigo.*

# NI FU NI FA

• **Los que se quejan de la publicidad de la revista. Si no la queréis ver, pasad de página.**
Tampoco es para ponerse así, que algunas son muy originales.

• **Que se separen las Spice Girls.**
A mí sólo me da pena por el juego. ¡Qué mal momento!

• **Los Girlfriend Simulators me parecen un poco sosetes.**
Pues hay algunos que no deben de ligar de verdad y están locos por probarlo en la realidad virtual.

• **Esa cosa de «Pet in TV».**
Un poco raritos sí que es.

• **Que el «San Francisco Rush» de PlayStation sea igual que el de N64.**
No sé cual de las dos consolas sale peor parada, la verdad.

• **Que os creáis que por haber cambiado el color de alguna sección os estáis renovando.**
¿Hemos cambiado un color? ¿Cuál?

• **Los simuladores de pesca y de carreras de caballos, ¿Están bien de la azotea esos japoneses?**
Definitivamente, no.

• **Que Saturn empiece a ser historia.**
Historia contemporánea.

• **El «Sentinel Returns»: un poco rarito, ¿no?**
Soso y feote, pero los que conozcan el original lo disfrutarán. Supongo.

• **Que saquen juegos tipo Tamagotchi para PlayStation: quien quiera hijos que los tenga.**
¡O que se compre un Barriguitas!

• **Los «Mortal Kombat», lo menos hay 135.**
Seguro que el próximo no te deja indiferente.

• **La sección "Arcade Show": esas máquinas nunca llegarán a mi ciudad y además valdrá la partida 20 ó 40 duros.**
Hay mucha gente que vive en grandes ciudades ¡y que tiene 20 ó 40 duros!

> "La oportunidad de desempeñar un papel clave en el diseño de un producto interactivo para niños ha sido para mí un objetivo personal y representa un desafío emocionante"

*Ronaldo, aludiendo a un acuerdo alcanzado con Infogrames. (¿Todo esto lo habrá dicho él solito?)*

## Los + vendidos (Gran Bretaña)

| | |
|---|---|
| 1 | WORLD CUP ´98 (PSX, N64, GB, PC) |
| 2 | Gran Turismo (PSX) |
| 3 | Resident Evil 2 (PSX)) |
| 4 | Tomb Raider (Platinum) |
| 5 | Tekken 2 (PSX) |
| 6 | Men In Black (PSX, PC) |
| 7 | Forsaken (PSX, N64, PC) |
| 8 | Crash Bandicoot (Platinum) |
| 9 | Die Hard Trilogy (Platinum, PC, SAT) |
| 10 | FIFA: RAM `98 (PSX, N64, MD,PC) |
| 11 | Micromachines V3 (PSX) |
| 12 | GoldenEye 007 (N64) |
| 13 | Quake II Missions (PC) |
| 14 | Tomb Raider II (PSX, PC) |
| 15 | Grand Theft Auto (PSX, PC) |
| 16 | ISS Pro (PSX) |
| 17 | Mundial `98 (PSX,PC) |




# Kobe Bryant juega con Kobe Bryant

Ahí lo tenemos, en plena partida y con unos compañeros de equipo de medio metro. Sí, es Kobe echándose una partidita al juego de su mismo nombre que Nintendo Sports acaba de lanzar para N64. No creáis que es una ocasión puntual, ya que esta emergente promesa ha declarado más de una vez que sí, que el baloncesto es su primera ocupación, pero que después van los videojuegos. Para Kobe es normal echarse "unos piques", con otros compañeros en las concentraciones previas a los partidos, pero no hay de qué preocuparse...ponen sumo cuidado en no partirse sus preciados dedos.

# EL SENSOR

## La Copa de Europa también es de PlayStation



*Sony, como patrocinadora de la Liga de Campeones, invitó a Amsterdam a representantes de varios medios de comunicación y de las más importantes cadenas de tiendas de videojuegos españolas. Sonia y Manuel -flanqueando a María Jesús López, de Sony- tuvieron la suerte de presenciar en vivo y en directo el histórico triunfo del Real Madrid.*



*Sí, es la Copa de Europa. La verdadera, la única, la que ahora luce en las vitrinas del Real Madrid. Los miembros del equipo de Sony y todos los que fueron invitados al partido, no pudieron resistir la tentación de hacerse una foto con ella para la "prosperidad".*

Como sabréis, PlayStation es una de las marcas patrocinadoras de la Liga de Campeones, lo que nos ha permitido -gracias a la impagable amabilidad de Sony-, disfrutar en plan VIP de todos los partidos que ha disputado el Real Madrid en el estadio Santiago Bernabéu.

Pero claro, el momento culminante lo vivimos, -junto a representantes de Sony, del programa radiofónico Game 40, de Mail Soft y de otros ilustres invitados- el día en el que Mijatovic le encasquetó un golazo a la Juve en tierras holandesas. Inenarrable.

Nuestro agradecimiento a Sony y esperamos que el patrocinio de PlayStation le traiga igual suerte el próximo año a los tres representantes españoles en esta competición: El Real Madrid, El Barça y el Athletic de Bilbao. Aunque sólo podrá ganar uno...

## NO MOLA

**• Que ya no deis vídeos manga con la revista, ¿para qué preguntásteis en la encuesta sobre nuestros gustos? Haberos ahorrado la tinta.**

Paciencia, amigo, paciencia.

**• Que no exista un juego de ciclismo.**

Hay alguno de bicis, pero, efectivamente, no es lo mismo.

**• El precio de «Bust A Move 2» en N64, cuando en otros formatos está tirado. Además, ya podían haber sacado el 3.**

Más razón que un santo.

**• La cantidad de veces que se menciona a Lara Croft en el Contrapunto.**

Con esta tuya, una más.

**• Que «Copa del Mundo, Francia 98» no tenga las mismas opciones que «FIFA: RAM 98».**

Ahí le duele, colega, ahí le duele...

**• Que la llegada de la nueva consola de Sega deje a las 32 y 64 bits fuera de juego.**

A Sega le molaría mucho que esto fuera así.

**• Que no salga un «Dragon ball» para Nintendo 64.**

Escribe a Bandai. O a los Reyes Magos.

**• Jugar dos veces al «Resident Evil 2»: siempre es lo mismo. En mi opinión es un juego de una semana.**

Sí, pero... ¡qué semana!.

**• Que no hagáis un programa de videojuegos en la televisión, seguro que tendría tanto éxito como la revista.**

Quita, quita, no des ideas.

**• Los poseedores de Saturn no vamos a disfrutar nunca de juegos como «Resident Evil 2» o «Final Fantasy VII».**

¡¡Sniff...!!

**• Cualquier juego que no tenga modo Gore.**

Vale, Santiago Segura.

**• Que en el grandísimo juego «The House of The Dead» se haya sustituido la sangre por líquido verde.**

Si los monstruos tienen la sangre de ese color, ¿qué le vamos a hacer!

**• Que a mi amiga le han estropeado la consola al incorporarle el chip para juegos piratas. En el fondo se lo merece.**

¿Lo veis? ¡Mira que os lo hemos dicho veces!

**• Que generalmente los juegos basados en películas no alcancen la calidad deseada.**

A veces las propias películas tampoco alcanzan la calidad deseada.

**• Que hayáis quitado las listas de Mega Drive y Super Nintendo y en su lugar hayáis puesto los Platinum.**

Es que como salen tantas novedades para las 16 bits...

**• Que no todos podamos ir a las ferias de videojuegos del mundo.**

Ya vamos nosotros para contároslo todo.

## Decoración fina con Forsaken





Hace unosos meses New Software Center y Acclaim convocaron un original concurso entre los Centros Mail de toda España. El reto consistía en decorar un escaparate utilizando el material promocional de «Forsaken».

El que mejor lo ha hecho ha sido el centro de Sevilla, y sus dueños se han ganado de este modo un viajecito a Londres para dos personas. Pues, ¡ala, a disfrutarlo!

## SUBEN

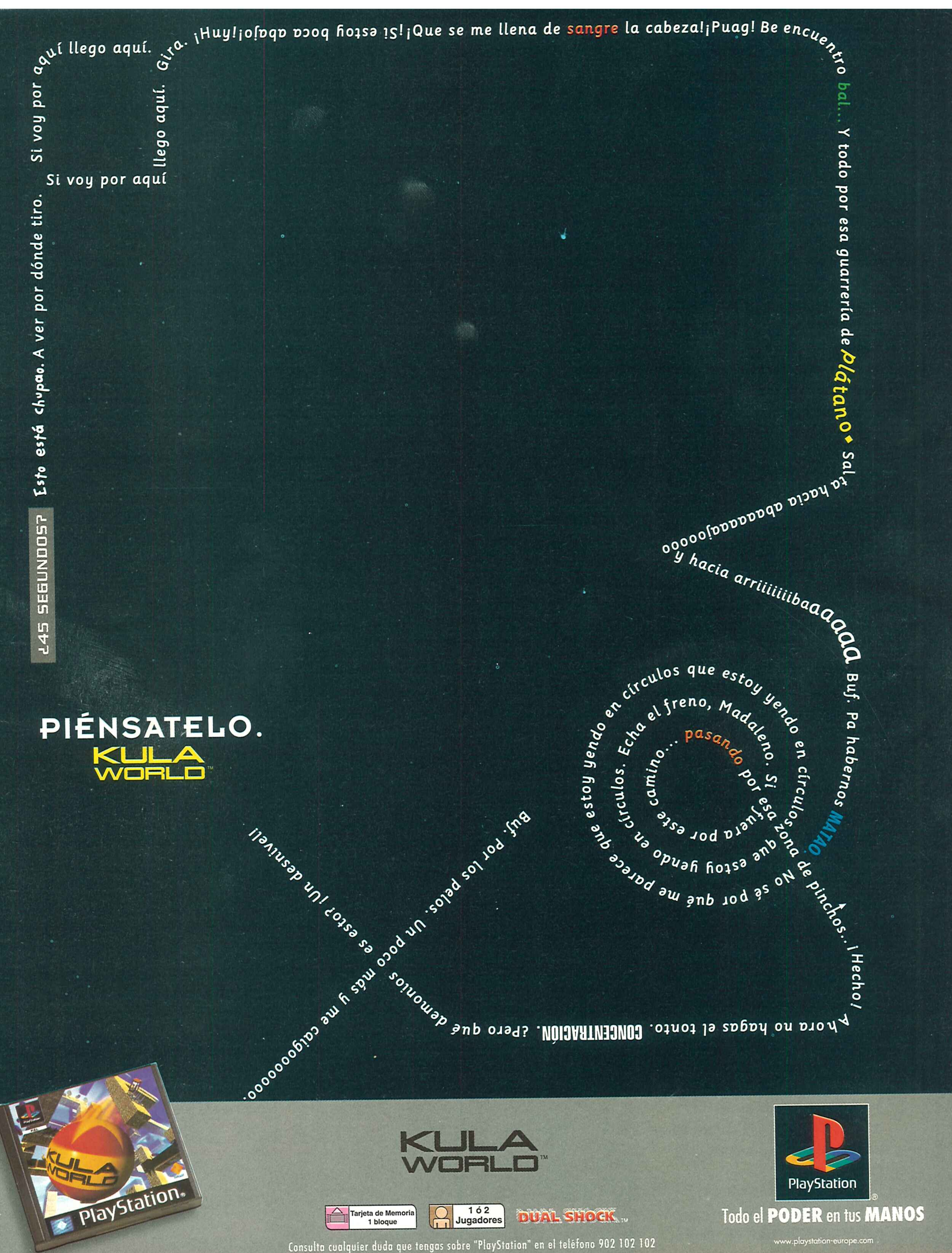
- **Sega,** que con la presentación de Dreamcast se coloca a la vanguardia tecnológica en las consolas.
- **Las novedades para N64,** que están empezando a multiplicarse en calidad y cantidad.
- **Infogrames,** que se está convirtiendo en una de las compañías de videojuegos más potente no sólo ya de Europa, sino del mundo.
- **Los juegos de coches,** que tras «Gran Turismo» reciben otro magistral simulador, «Colin McRae Rally».
- **Sony** por haber tenido la enorme amabilidad de invitarnos a presenciar la final de la Liga de Campeones (sí, es peloteo. ¿qué pasa?).

## BAJAN

- **Konami** por no haber tenido a tiempo para el Mundial de fútbol una nueva entrega para Europa de su genial saga ISS.
- **Las novedades para Saturn** que han brillado por su ausencia en el reciente E3.

### Han colaborado :

*Jonathan Hernández (Tarragona), Javier González (Madrid), The Boss of Nod (Sim City), Un desconocido de Orense, Iván Miries (Madrid), Antonio Llorens (Castellón), Andrés Miguel Vega (Madrid), Hannibal Clement (Cáceres), La Pocahontas y el Atatatao (Córdoba), Pablo de Carlos Fernández (Madrid), César M. Rodríguez (La Coruña), La chalana y el Bardejas (Marte)*




**"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO**

por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

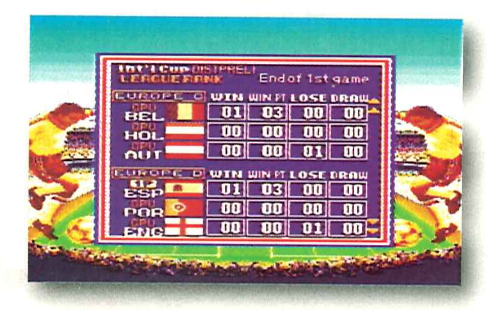
### Gameboy recibirá el mejor fútbol de Konami.

# Los internacionales de «ISS», a punto de saltar al campo.

Konami tenía claro que un título de la jugabilidad de «ISS» debía tener versiones para todos los sistemas. Como Gameboy es la única que faltaba, ya tienen preparado el juego para que podamos meternos el mundial en el bolsillo.



Tendremos a nuestra disposición la gran mayoría de selecciones que participan en el campeonato del mundo, con todos sus jugadores (no hay licencia, así que no habrá nombres reales), un montón de estadísticas tras terminar cada encuentro, estrategias de ataque y defensa, estado de ánimo de cada jugador... en fin, todas las características que han hecho de este título uno de los simuladores de fútbol más jugables de todos los tiempos.




Id limpiando un poquito la pantalla para poder ver a todos los jugadores que corretearán por ella dentro de unos días, cuando se ponga a la venta.

### En la variedad está el gusto.

# Mandos de colores desde UK.

3G Games trae nuevos mandos para los consoleros de pro.

Estos mandos ofrecen las funciones habituales, pero lo más destacable es que los hay de diferentes colores (amarillo, verde, rojo y azul), tanto para PlayStation como para Nintendo 64.

Los que más agradecerán este detalle serán los grupos de despistados amigos que juegan simultáneamente y nunca saben dónde termina el cable de su mando, de forma que cuando acaban una carrera se creen todos que han ganado y se van tan contentos.

Si os queréis hacer con uno de estos mandos -sin esperar a ver si os toca en nuestro megasorteo-, podéis llamar a 3G Games, al teléfono 91 552 91 66.

### Capcom e Infogrames traen más rol a PlayStation.

# «Breath of Fire 3» llegará tras los calores.

Es posible que, si sois recién llegados, no sepáis que esta saga de Capcom comenzó su andadura en SuperNintendo, donde cosechó un merecido éxito y se hizo un hueco entre los mejores RPGs para esta consola. Ahora, Capcom está preparando la versión europea de la tercera parte para PlayStation, que nos introducirá en un mundo 3D con montones de laberintos, mazmorras y ciudades y con unos personajes tan bien cuidados que hasta expresarán emociones en sus rostros. Para los incondicionales de la saga os avisamos que el protagonista principal mantendrá su característica de convertirse en dragón.

El juego será distribuido en nuestro país por Infogrames, quien espera que esté disponible para después del verano.



*Los seguidores de los Juegos de Rol deben estar dando saltos de alegría, pues a los numerosos títulos disponibles pronto se les unirá este prometedor «Breath of Fire 3».*



### Se abre otra tienda para la provincia de Madrid.

# Nuevo Centro Mail en Pozuelo.

Aunque ya casi ha dejado de ser noticia por lo reiterativo el tema, Centro Mail ha abierto una nueva sucursal (¡¡y ya van 58!!).

Pero lo cierto es que los habitantes de la zona Norte de Madrid están de enhorabuena, pues en Pozuelo de Alarcón, más concretamente en la Ctra. de Humera No.87, portal 11, local 5, tienen desde ya otra tienda especializada en videojuegos a la que acudir.

Se admiten apuestas para adivinar en qué pueblo o ciudad se abre el próximo Centro Mail.



## Para los deportistas de riesgo.

# «Rushdown», tres en uno.






Los juegos en 3D a tiempo real ya no son nada del otro jueves, pero tener tres juegos 3D en uno es algo más rarillo.

El caso es que «Rushdown», el próximo título deportivo de Canal+Multimedia, contará con tres vehículos tan dispares como una bicicleta, un snowboard, y un kayak, para afrontar diferentes recorridos. Lo importante será arriesgar al máximo para ir incrementando la puntuación, que será fundamental dada la naturaleza arcade del título. Infogrames se encargará de distribuir por estos lares «Rushdown» para PlayStation, aunque no podremos pedalear/deslizar/remar hasta Octubre.

## Canta, baila, flipa con «Spice World».

# Los fans de Spice Girls aún podrán bailar cuanto quieran con Geri.

Sí, ya vienen, se acerca el momento de disfrutar de otra manera con las famosas y marchosas Spice Girls. Pero antes, un amago de encuesta, a ver: Quien no haya bailado "Wanna be" que levante la mano... está claro. La irresistible comercialidad de estas cinco muchachitas ha hecho que, más de uno y más de dos, se descoyunten la cabeza del fémur del muslo izquierdo con la famosa patadita al aire de MelC, o haya ganado el premio a la gran morrada del año imitando los desgarbados pasos de baile de estas chicas.



*Las cámaras estarán bajo nuestro control cuando hayamos conseguido hacerlas bailar a todas. La verdad es que tienen una sonrisa estupenda.*

Menos mal que Sony nos traerá dentro de poco «Spice World», el juego que nos permitirá mezclar, bailar y filmar vídeos con los temas más escuchados de nuestras ídolos sentaditos en el sillón. Además, incluirá un vídeo con entrevistas, anécdotas, "cómo se hizo"... que nos permitirá dejar el cerebro encima de la mesa y alucinar con nuestras artistas favoritas. Los ataques de histeria podéis dejarlos para el mes que viene, que será cuando os ofrezcamos la review correspondiente.







# La Quinta Columna

## ¿Qué juego te ha gustado más?

En fin, otro E3 más (y otro marrón que me he tenido que comer para realizar el reportaje de "ypicomil" páginas). Pero esta vez la feria ha sido bastante jugosa teniendo en cuenta los diferentes alicientes que se presentaban. Por cierto, si queréis saber las respuestas a aquel maremagnum de preguntas que lanzaba el aire el mes pasado, os puedo decir que se cumplieron casi todas mis previsiones. Hubo bombazos inesperados, Katana (a partir de ahora Dreamcast) adquirió gran protagonismo, no hubo ninguna novedad reseñable para Saturn, se vieron grandes juegos para PlayStation y N64 pero ninguno revolucionario, los programadores cambiaron de frase hecha (ahora es: "No has visto en TODA LA HISTORIA un juego parecido al nuestro"), estuve en todas las fiestas (y no me echaron de ninguna), las chicas de Eidos nos volvieron locos a todos, llegué tarde a todas las citas, los chicos/as de marketing... también (ejem), Dave Perry sigue siendo el guaperas del sector y las piernas dejé de sentirlas el penúltimo día, no el último.

Pero sí hubo algo que me sorprendió, y es que en esta edición del E3 se extendió una nueva costumbre consistente en que todo el mundo se empeñaba en preguntar a cualquier cosa que se moviera: "¿Qué juego te ha gustado más?" Sí, ya se que puede parecer hasta cierto punto normal, pero fue tal la insistencia y la presión a la que te sometían para que eligieras sólo uno (si decías dos o tres parecías poco menos que pusilánime) que la cosa llegó a términos exagerados. ¡Hasta el propio Kutaragi me lo preguntó mientras le entrevistaba! Después de varios intentos por explicarle a algunos listillos aquello de que mi visión era más global, que no había sólo uno sino varios, decidí cambiar de estrategia. Cada vez que alguien me preguntaba por "EL JUEGO" mi respuesta era: "Battleship", (sí, el clásico juego de los barquitos en versión consola). Teníais que haber visto la cara de más de uno: "¿Battleship?". "Pues claro, ¿no has visto qué gráficos, qué jugabilidad". "Ya, pero es que «Metal Gear»...". "Que no hombre, que no. Vete a probarlo y luego me cuentas". Y no creáis, que a alguno vi "dale que te pego" jugando a los barquitos con una indescriptible cara de alucinado. Debieron pensar que yo era un genio incomprendido. O más bien que los españoles estamos un poco chalados.

**Manuel del Campo**



**PlayStation, una "mina" para Sony.** *El auge económico de las consolas -y especialmente de PlayStation-, está adquiriendo una dimensión inusitada. Recientemente, la publicación económica "Negocios" ha publicado un reportaje en el que expone la importancia de PlayStation en los beneficios de Sony a nivel mundial. Sony Computer Entertainment, -la filial dedicada a la consola y a sus videojuegos y que cuenta tan sólo con cuatro años de existencia-, ha aportado el pasado año 5.500 millones de dólares al grupo, lo que representó un 10% de la facturación y un 22,5% del beneficio total de Sony. Y es que se han vendido en todo el mundo 33 millones de PlayStation y cerca de 236 millones de juegos. Ahí es nada.*

**Acuerdo entre Disney y Sony.** *Estos dos monstruos del entretenimiento han llegado a un acuerdo para desarrollar juegos exclusivos para PlayStation basados en grandes éxitos Disney. Los dos únicos títulos adelantados, y los primeros en aparecer, serán «Bug's Life», basado en la última película de Pixar (Toy Story) y «Tarzán».*

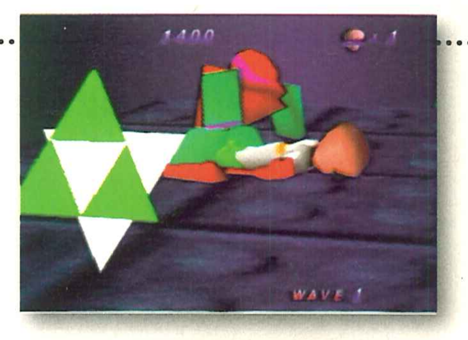
**Más éxitos para N64.** *Según dicen los rumores, la segunda parte de «Shadows of the Empire» que Lucas Arts está desarrollando para PC y que se llamará «Escuadrón Rojo» podría aparecer antes de fin de año en Nintendo 64. Además, Activision está trabajando en una secuela del clásico «Prince of Persia» para N64 que sería totalmente tridimensional.*

**¿Mario en PlayStation?** *Datel, famosa por sus Action Replay y sus tarjetas de memoria, ha inventado un curioso aparato que, sobre la base de un Action Replay para Game Boy permite jugar a los juegos de la portátil en PlayStation como si de una Super Game Boy se tratara. El Game Booster, que así se llama el aparatito, se conecta al puerto paralelo que PlayStation tiene en la parte trasera.*

**Otro golpe a la piratería.** *El pasado 27 de Mayo fue intervenido en por la Patrulla Fiscal de la Guardia Civil de Gava, asesorada por FAP, el establecimiento de Badalona "Estación Alfa", incautándole 41 CDs, (de los cuales 25 eran de PlayStation), 64 Chips y 150 carátulas fotocopiadas. La lucha contra la piratería, continúa.*

### GTI lanzará en breve «Robotron 64».

## UN CLÁSICO EN N64





Hace ya unos añitos que lo jugamos en arcades, pero ahora «Robotron» regresa dispuesto a probar los nervios de todo usuario de Nintendo 64 dispuesto a jugarlo.

Para el que no lo sepa, este clásico consiste en limpiar una plataforma rectangular de cientos de bichitos que nos asedian. Para defendernos contaremos con la ayuda de ítems que multiplicarán nuestra puntuación, eliminarán ciertos enemigos, nos harán invencibles... Por supuesto, con el paso a los 64 bits el juego va a ser más rápido, bonito y poligonal que antes, lo que también lo hace mucho más divertido que su predecesor, que ya es decir. Como os podéis imaginar, el juego está siendo desarrollado por GT Interactive y lo pondrá muy pronto a la venta en nuestro país New Software Center.

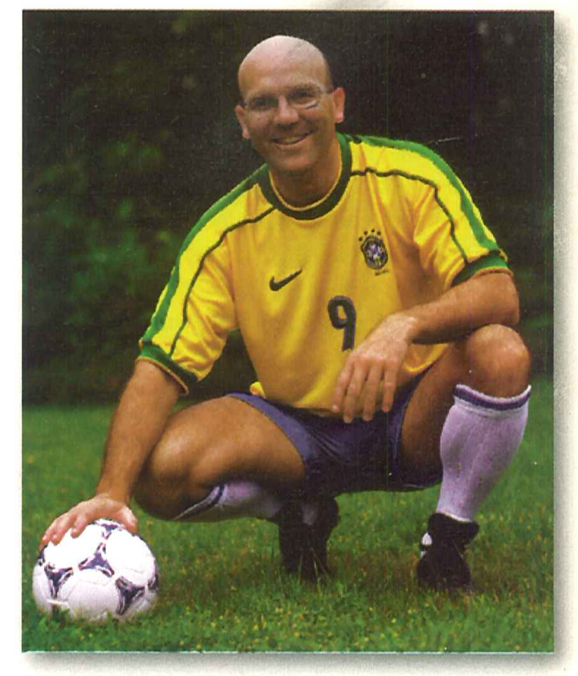
### Todo menos sacar el codo por la ventanilla.

## MAD CATZ, EL VOLANTE MÁS REAL

Si quieres disfrutar de todo el realismo y toda la emoción de los geniales simuladores de conducción que hay ahora mismo para PlayStation sólo tienes que hacerte con un volante de probada calidad y excelentes prestaciones. Vamos, un volante como este que ahora os presentamos. Se trata del nuevo Mad Catz que la empresa 3G Games está distribuyendo para PlayStation. Este volante, compatible con todos los juegos, tiene la particularidad de contar con la opción analógica y digital, además de ofrecer una palanca de cambio y unos efectistas pedales. Pensaréis que nada de esto es realmente nuevo, pero este Mad Catz es el único con la licencia de Sony, lo que es toda una garantía. Su precio es 12.995 pesetas y podéis llamar a 3G Games al teléfono 91 552 91 66 para conseguir más información sobre este atractivo periférico.

### El mejor jugador de fútbol del mundo se une a los videojuegos.

## RONALDO HA FICHADO POR INFOGRAMES



*No, no es Ronaldo, sino Bruno Bonell quien, demostrando un gran sentido del humor, posó de esta guisa para celebrar el fichaje del astro brasileiro.*

Desde el día 9 de junio Ronaldo forma parte de la plantilla de Infogrames. Y es que la compañía francesa ha llegado a un acuerdo con el astro del fútbol para colaborar en el desarrollo de videojuegos deportivos para Nintendo 64 y PlayStation. Siempre, eso sí, con la autorización de Nike.

El acuerdo firmado con Infogrames vincula al atleta con la compañía durante tres años e incluye, además de la aparición y colaboración de Ronaldo, la incorporación de su imagen en los juegos de deportes de Infogrames. La compañía preve lanzar una serie de siete títulos de fútbol, el primero de los cuales se espera a finales de 1998.

Según palabras de Bruno Bonell, "esperamos crear un juego que parezca totalmente real con gráficos 3D que capten la increíble velocidad de Ronaldo, su fuerza y sus fantásticas habilidades".

Psygnosis continúa trabajando en PlayStation.

## «Eliminator» llegará el 16 de octubre

Psygnosis, que ya ha demostrado en numerosas ocasiones que domina como nadie los juegos de corte futurista, volverá a la carga con su espectacular «Eliminator» el próximo otoño.

Su argumento nos situará en un futuro no muy lejano, en el cual los reos condenados a muerte sólo tendrán una opción para poder conseguir la libertad: pilotar una potente y destructiva nave por intrincados laberintos plagados de todo tipo de artefactos mecánicos que nos llevarán, si nos orientamos bien hasta la ansiada salida de la cárcel.

Por lo que hemos visto, presentará un look muy parecido al de otro de sus grandes éxitos, «Wipeout», aunque su mecánica será muy distinta, ya que la libertad de movimientos y su fuerte componente "shoot'em up" serán en los indiscutibles protagonistas.





Será compatible con Dreamcast.

## SNK prepara su consola portátil

Si todo marcha según lo previsto, SNK pondrá a la venta en octubre una nueva consola portátil llamada Neo Geo Pocket. Será una consola de 16 bits con pantalla LCD de 160x152 monocroma con 8 grados de brillo. Tendrá una autonomía de aproximadamente 20 horas continuas de funcionamiento e incluirá funciones de reloj mundial, calendario y horóscopo internos. Pesará uno 130 grs. sin pilas, utilizará cartuchos y sus dimensiones serán de 122x24x74mm. Los primeros juegos en aparecer serán adaptaciones de grandes éxitos de SNK como la saga «King of Fighters».

Además de ser una atractiva alternativa a Game Boy, la Neo Geo Pocket tendrá la muy especial particularidad de ser compatible con la nueva consola de 128 bits de Sega, la Dreamcast. La portátil se conectará a Dreamcast mediante un adaptador especial, muy posiblemente por el puerto del VMS.

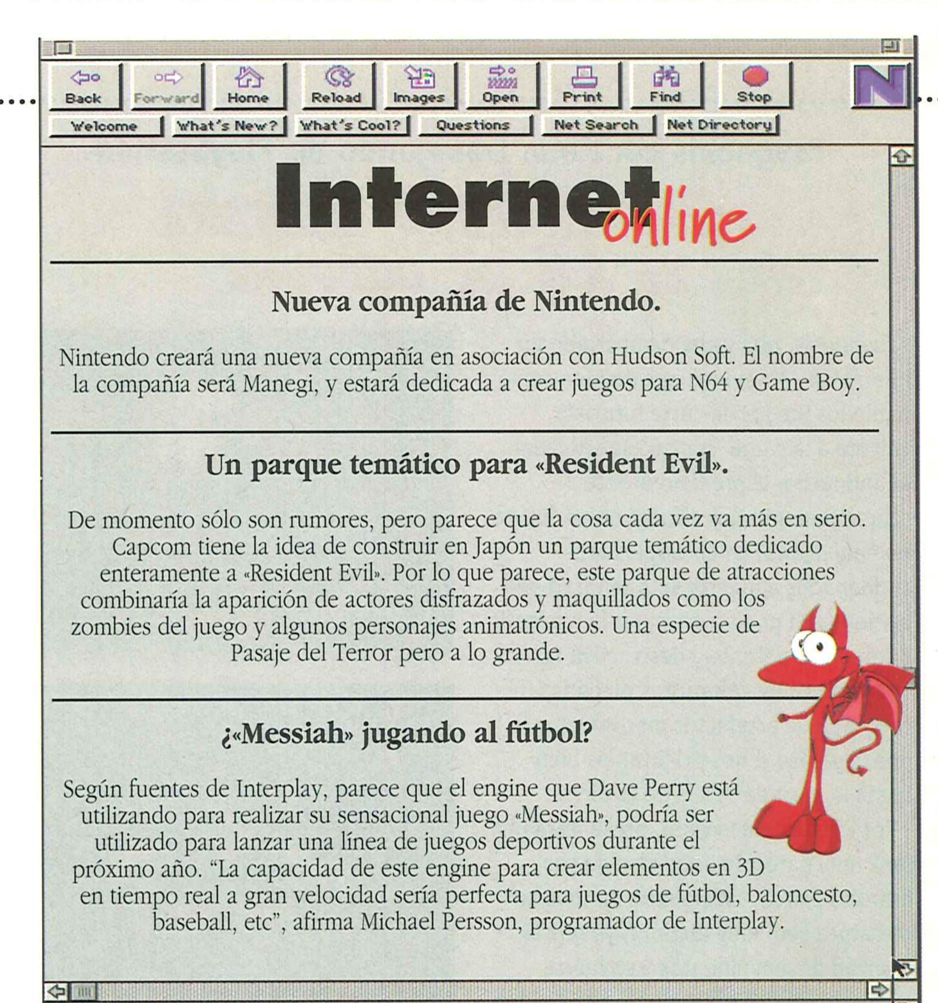
Ya lo sabéis: seguiremos informando.

## El mejor momento para comprar una Nintendo 64.

# ¡UNA OFERTA MUNDIALISTA!

Aprovechando la ocasión del mundial de fútbol, Konami y Nintendo se han aliado para presentar una oferta irresistible para quienes estén pensando en pasarse a los 64 bits. A partir del 1 de junio es posible adquirir una Nintendo 64 con el juego de Konami «International Superstar Soccer 64» al precio de 29.990 pesetas (PVP recomendado). Así que ya sabes, si te gusta el fútbol y quieres disfrutar del mejor simulador para N64 a un precio irresistible pásate ya por la tienda, no sea que se agoten.




# Internet online

### Nueva compañía de Nintendo.

Nintendo creará una nueva compañía en asociación con Hudson Soft. El nombre de la compañía será Manegi, y estará dedicada a crear juegos para N64 y Game Boy.

### Un parque temático para «Resident Evil».

De momento sólo son rumores, pero parece que la cosa cada vez va más en serio. Capcom tiene la idea de construir en Japón un parque temático dedicado enteramente a «Resident Evil». Por lo que parece, este parque de atracciones combinaría la aparición de actores disfrazados y maquillados como los zombies del juego y algunos personajes animatrónicos. Una especie de Pasaje del Terror pero a lo grande.

### ¿«Messiah» jugando al fútbol?

Según fuentes de Interplay, parece que el engine que Dave Perry está utilizando para realizar su sensacional juego «Messiah», podría ser utilizado para lanzar una línea de juegos deportivos durante el próximo año. "La capacidad de este engine para crear elementos en 3D en tiempo real a gran velocidad sería perfecta para juegos de fútbol, baloncesto, baseball, etc", afirma Michael Persson, programador de Interplay.

## Este otoño habrá carreras de todo tipo en tu PlayStation.

# «ROGUE TRIP» Y «STREAK», EL FUTURO SEGÚN GTI

New Software Center pondrá a la venta este otoño dos nuevos títulos de GT Intercative con un marcado aire futurista y basados en la velocidad.

Del primero, «Rogue Trip», es posible que ya hayáis oído algo. Se trata de un arcade de conducción con un desarrollo muy parecido a «Twisted Metal». Es decir, habrá varios vehículos en cada escenario y nos estaremos lanzando nimiedades como cohetes, ráfagas de balas, y teledescargas eléctricas unos a otros, hasta que alguno se proclame vencedor del fregado. Dispondremos de multitud de automóviles para elegir con características muy diferentes, de manera que unos serán resistentes y otros realmente veloces. La acción estará apoyada en un muy correcto apartado gráfico plagado de efectos visuales y sonoros. Derrapes, explosiones y temblores de Dual Shock nos esperan en este trepidante «Rogue Trip».

Streak




Streak



Rogue trip



Rogue trip



Rogue trip



En cuanto a «Streak», la velocidad será tratada de manera más pacífica y deportiva. Serpenteantes circuitos nos servirán para demostrar nuestra destreza a bordo de unos monopatines que tendrán como particularidad no llevar ruedas y dejar una flipante estela de luz.

Se disputarán carreras entre cuatro personajes, que irán dejando muestras de su calidad y habilidad como patinadores en los numerosos tramos en forma de medio tubo que iremos encontrando por las pistas.

La calidad gráfica de este título destacará especialmente gracias a los efectos visuales que apreciaremos en las superficies acuáticas, a la movilidad y definición de todos los personajes, y a las estelas de luz de los monopatines que iluminarán la pantalla continuamente. Además, podremos disfrutarlo a tope gracias a que también será compatible con el Dual Shock.





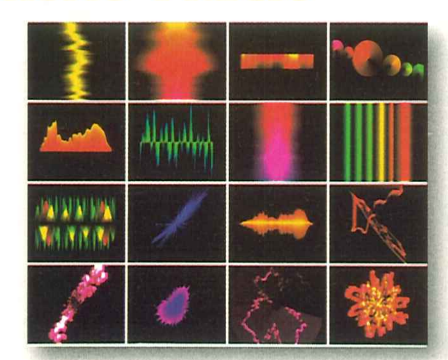
SI NO CREES QUE NINTENDO 64
ES LO ULTIMO EN CONSOLAS,
SEGURAMENTE SERA PORQUE
TE DIVIERTEN OTRAS COSAS.
NINTENDO 64:
• TECNOLOGIA EXCLUSIVA DE 64 BIT.
• OPCION EXCLUSIVA PARA 4 JUGADORES.
• ACCESORIO RUMBLE PAK.
PORQUE TENEMOS MUY CLARO CUALES SON
LAS COSAS QUE REALMENTE TE DIVIERTEN.
NINTENDO 64
www.nintendo.es

## Nueva configuración para el pack básico de PlayStation.

# MÁS VENTAJAS AL MISMO PRECIO

Desde el día 5 de junio Sony ha puesto a la venta una nueva configuración básica para PlayStation. Esto significa que a partir de esta fecha los que quieran comprar una PlayStation van a encontrarse por el mismo precio con una consola equipada con el nuevo sistema "SoundScope" y con el nuevo pad Dual Shock.

El pad Dual Shock es un mando que combina el diseño tradicional con la versatilidad de los sticks analógicos y con un sistema de vibraciones multi-frecuencia, que permite a los jugadores sentir y experimentar los juegos con mayor intensidad. De este modo podemos sentir todos los golpes, todos los impactos en juegos como «Dead or Alive», «Gran Turismo», «Cardinal Syn», «El Quinto Elemento», «Tekken 3», «Ghost in the Shell» o «Kula World», por citar algunos.



*Esta es una prueba de las presentaciones que podemos conseguir combinando imagen y sonido con el sistema SoundScope.*




Además, la consola incluida en este pack irá potenciada por la función "SoundScope", un sistema caleidoscópico que permite generar presentaciones combinando música e imágenes. El "SoundScope" ofrece cerca de 24 configuraciones gráficas distintas en función de los diferentes estilos musicales y ambientes. En fin, que si estabais pensando en comprar una PlayStation, este es sin duda el mejor momento. Más ventajas por 22.900 pesetas, imposible.

## Combates metálicos en PlayStation.

# «ZERO DIVIDE 2» LLEGARÁ EN SEPTIEMBRE

Los últimos días de agosto han sido los elegidos por Sony para poner a la venta este arcade de lucha poligonal, secuela de aquel «Zero Divide» que hace unos años impresionó con su calidad gráfica. Si recordáis, aquella primera parte dejaba bastante que desear en cuanto a jugabilidad, aunque ofrecía los luchadores más grandes e impresionantes vistos hasta la fecha. En esta ocasión, los programadores se han encargado de ajustar todos los detalles jugables para ofrecernos un arcade que no sólo impresionará por el tamaño y agilidad de sus robots protagonistas, sino también por su divertido sistema de juego.



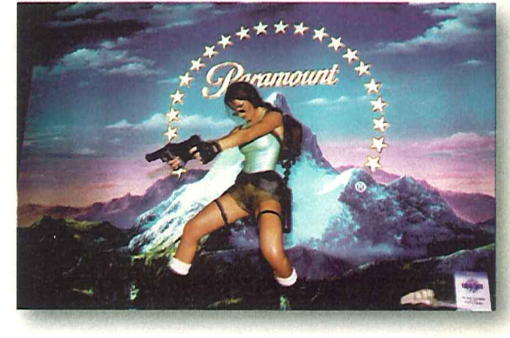

*A finales de agosto podréis disfrutar de este arcade protagonizado por robots tan fuertes como ágiles.*




## Viacom y Paramount han hecho el anuncio oficial.

# LARA LLEGARÁ AL CINE EN EL 99

En el Licesing International Show de Nueva York, Viacom Consumer Products, -la división para licencias de Paramount-, hizo oficial la adquisición de la licencia de Tomb Raider para llevar a Lara Croft hasta la gran pantalla.




El stand de Paramount fue el que más público atrajo gracias a la participación de la modelo que encarna a Lara Croft en este tipo de presentaciones, demostrando una vez más el tirón que con el que cuenta al heroína de Core. Responsables de Paramount confirmaron una fecha: finales del 99. Sin embargo, no se dieron nombres ni de la actriz, ni del director.

## El software español se une en la aDeSe.

# LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Recientemente se ha constituido una asociación que reúne al 70% de las empresas españolas dedicadas a la edición y distribución de software de entretenimiento en España. Bajo el nombre de aDeSe se encuentran empresas de primera línea tales como Arcadia, Coktel Educative, Dinamic Multimedia, Electronic Arts, Friendware, New Software Center, Proein, Sega, Sony Computer y Ubi Soft. Los objetivos de esta asociación están bien claros: velar por la buena marcha del sector. Para ello se van a encargar de normalizar el etiquetado de los productos, la realización de estudios de mercado y la persecución de la piratería. De hecho, aDeSe colabora con la Federación Anti-Piratería (FAP) y fruto de esta colaboración se han completado cerca de 30 intervenciones con incautación de todo tipo de material ilegal.

NUEVO PRECIO DE LA NINTENDO

# SI NO TE DIVIERTEN OTRAS COSAS TE PRESENTAMOS EL NUEVO PRECIO DE NINTENDO 64







* PRECIO APROXIMADO

*Ahora por sólo 25.990 Ptas., tienes diversión asegurada por mucho tiempo. Ya era hora de que tú también tuvieras tu Nintendo 64.*




www.nintendo.es

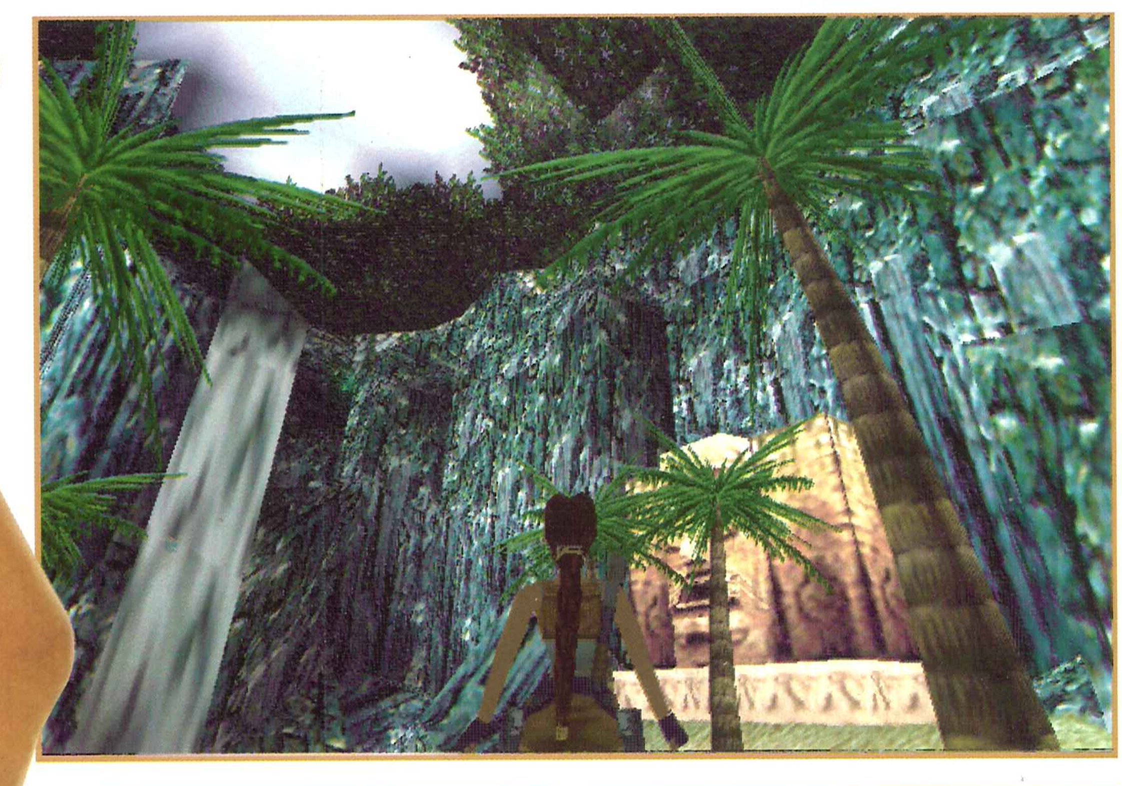
**¡PRIMERA INFORMACIÓN EN EXCLUSIVA!**

**Tras las huellas de la mayor heroína del videojuego.**

# TOMB RAIDER III

## ADVENTURES OF LARA CROFT

*En el E3 de Atlanta se dejaron ver algunas escenas de la próxima aparición de Lara en PlayStation, pero Core está controlando al máximo el reparto de información sobre su juego estrella. Sin embargo -no sin esfuerzo-, hemos podido conseguiros algunos datos sobre la historia, los escenarios en los que transcurrirá la aventura y las nuevas habilidades que exhibirá nuestra gran amiga, así como las primeras imágenes de decorados y enemigos. De nada.*



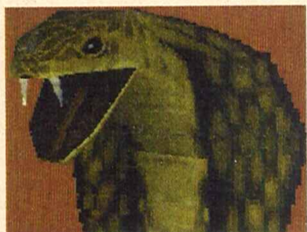
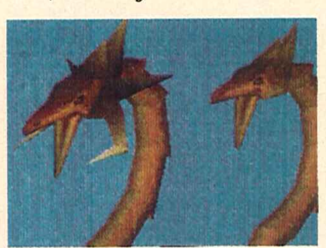




# Estos serán los escenarios que visitará Lara

## 1- La India:

*Las tres partes de esta fase serán la jungla, un templo y una travesía en lancha por un río de revoltosas corrientes. Un sentimiento de calor y humedad nos envolverá durante toda la fase, mientras nos lanzamos en paracaídas sobre la jungla y nos enfrentamos a salvajes tigres de bengala, macacos, pirañas, cobras y buitres.*

**Nuevos movimientos y acciones.** Agacharse para esquivar ataques, derribar puertas endebles, balancearse colgada de una cuerda para llegar a lugares aparentemente inaccesibles, o rodar hacia una compuerta que se cierra serán algunas de las nuevas acciones que podrá efectuar Lara. Además, también veremos a nuestra amiga vestida con diferentes indumentarias creadas para la ocasión, manejando nuevos vehículos y haciendo que nos tiemblen las manos, no por la visión de Lara en la alta resolución que soportará el juego (512x240), sino por su compatibilidad con el vibrante Dual Shock.

## 2- Londres:

*En esta ciudad nos encontraremos andando por los tejados, recorriendo alcantarillas mientras resolvemos cómo salir de ellas, y subiendo a un inmenso rascacielos, en el que habrá que ir colándose por conductos de ventilación y trepar por los huecos de los ascensores.*

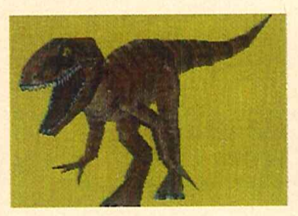
*En esta fase -como una de las mayores novedades del juego-, pilotaremos un propulsor submarino, y deberemos lidiar con ratas, murciélagos, caimanes, mercenarios y numerosos guardias de seguridad.*





## 4- Isla del Pacífico Sur:

*Comenzaremos en una zona costera con mucha playa, seguiremos por el interior de la isla y acabaremos intentando no zozobrar con nuestra canoa en los rápidos que nos llevarán a desvelar el secreto de esta isla del Pacífico; que de "pacífica, por cierto, no tiene nada, pues nos encontraremos con algunos viejos conocidos: los dinosaurios, en sus especies de T-Rex, Raptor, Compy y Pterodáctilo. Además, habremos de adaptarnos a las violentas costumbres de las tribus locales y deberemos dar buena cuenta de algún tipo con lanza mientras esquivamos sus animales de compañía que, como por allí no hay perros, son cocodrilos y dragones de Komodo.*





## 3- Nevada:

*Que, por raro que nos suene, es un desierto. Tras sobrevivir a las criaturas que lo pueblan, entraremos en el Complejo de Alta Seguridad, que nos conducirá al Area 51, donde encontraremos a ciertos miembros del ejército estadounidense. Montaremos en un jeep o una moto de arena -aún no está decidido- y nos encontraremos con hienas, más buitres, perros guardianes y hombretones con armas de fuego que intentarán intimidarnos con algún disparo.*




**La historia.** Millones de años atrás, un meteoro cayó en la Antártida. La población humana abandonó la isla en canoas la noche en que el meteoro estalló, dejando salir de su interior un magma que provocó, durante milenios, mutaciones en la fauna de la isla. En la década de 1830-40, Darwin llegó con su expedición a la devastada isla congelada, encontrando restos del meteoro en una caverna interior, habitada por extraños animales. Cuando, actualmente, se descubre el cuerpo de uno de los expedicionarios en un muro de hielo de la isla, varios científicos se interesan por las propiedades y paradero de los restos del meteoro. En la India está el primer pedazo, y Lara también.

## 5- Antártida:

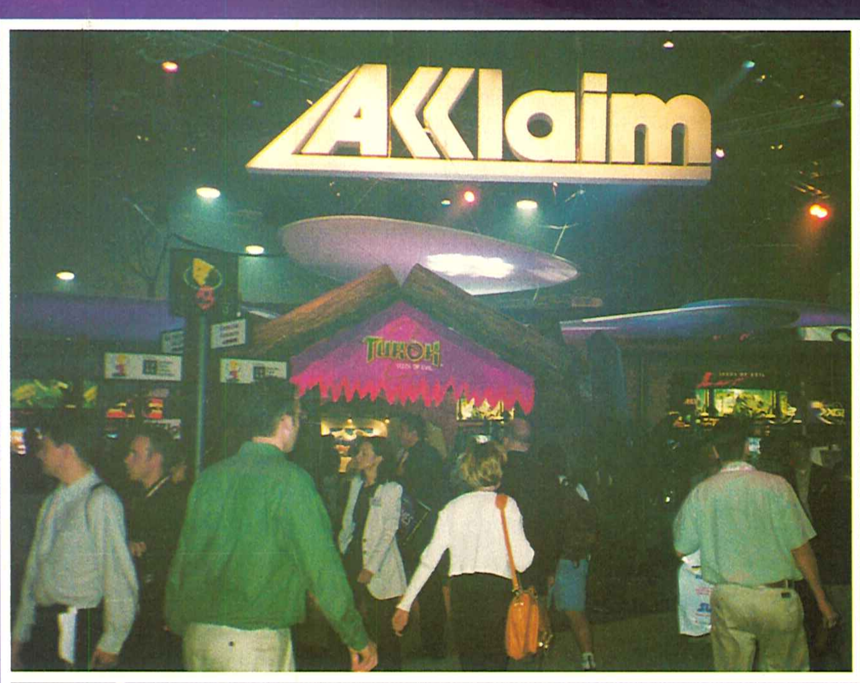
*Partiremos de un pequeño campamento prefabricado y deberemos aguantar el frío de las heladas aguas para poder entrar en unas minas de rocas y hielo.*

*Una vez superadas, entraremos en la última parte, la Ciudad Perdida. Allí pilotaremos un vehículo de nieve y nos encontraremos con contrariedades como leones de mar mutantes, perros, científicos pirados y muchos individuos armados.*




todas las compañías volvieron a reun

# el mundo en
# juega en at













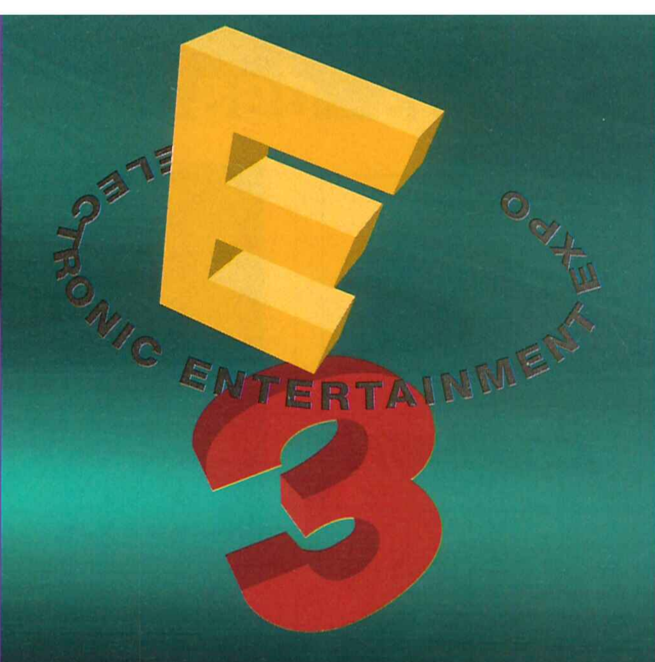


*Sony impresionó con su mastodóntico stand, pero Nintendo contratacó fuerte no sólo con sus potentes novedades para N64, sino también con otras sorpresas como la Game Boy Color o la inminente llagada a Occidente del fenómeno Pokemon.*

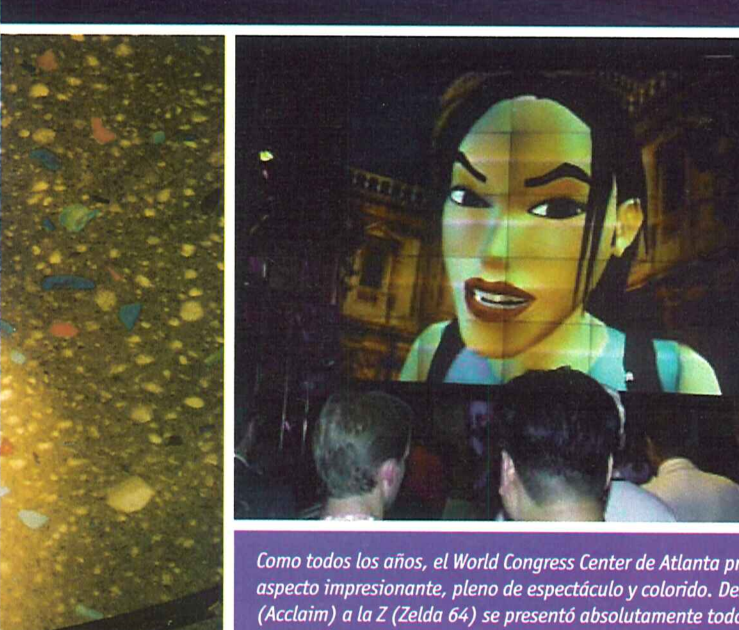


irse en el e3

# ntero tlanta




un año más, la ciudad de atlanta acogió a la feria de videojuegos más importante del planeta, el e3, un espectacular show que muestra con precisión el verdadero estado del sector. esta edición se ha revelado como la más interesante de los últimos tiempos: La llegada de la nueva máquina de sega y la presentación del mejor y más amplio catálogo de juegos que se recuerda para playstation y Nintendo 64, contribuyeron a crear un ambiente de entusiasmo no disimulado que augura un inmejorable futuro al mundo de los videojuegos.



*Como todos los años, el World Congress Center de Atlanta presentó un aspecto impresionante, pleno de espectáculo y colorido. Desde la A (Acclaim) a la Z (Zelda 64) se presentó absolutamente todo lo que causará sensación en el mundo de los videojuegos en los próximos meses.*





# lo más destacado




## la compañía

No es que queramos desmerecer el apabullante catálogo y el majestuoso stand de **Sony**, ni las sabrosas novedades de **Nintendo**, así como los imponentes títulos de compañías como **Acclaim, Infogrames** o **Virgin**. Pero lo cierto es que **Konami** -quizás porque no esperábamos de ella tanto como de las demás-, nos sorprendió a todos con un catálogo IMPRESIONANTE.

No sólo tuvo el honor de mostrar el que posiblemente fue el juego más impactante de la feria, **«Metal Gear»**, sino que además presentó joyas tan prometedoras como **«Silent Hill»**, **«Survivor Day One»**, **«Kensei»** o el propio **«Hybrid Heaven»**. Juegos para todos los gustos y para todas las consolas. Bien por Konami.



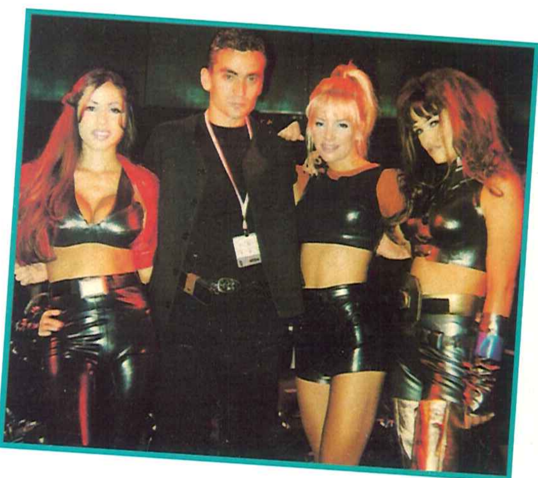

*El stand de Eidos -por razones más que obvias-, volvió a congregar a la mayor parte del público masculino. Manuel del Campo (abajo) tampoco se resistió este año a hacerse la fotito de rigor.*

## ¡las chicas!

Como es tradicional, las azafatas que las diferentes compañías contratan para despertar el interés de los despistados paseantes, cumplieron -y de qué manera-, con su misión.

Un año más, fue el stand de **Eidos** el que se llevó la palma en este aspecto, y el sello británico hizo acompañar a sus juegos de estas señoritas tan... bellas que podéis ver en las fotos.

Ya conocéis también la dedicación con la que nuestro enviado se entrega a este aspecto tan importante del E3.



## las sorpresas

Nunca faltan esos juegos que se presentan sin previo aviso, sin que nadie sepa nada de ellos y que dejan impactados al personal. Entre ellos cabe destacar el precioso **«Spyro the Dragon»**, de Sony, el inquietante **«Silent Hill»** de Konami y el brutal **«Thrill Kill»** de Virgin para PSX. En N64, además de los previsibles, llamó nuestra atención **«F-1 World Gran Prix»**. Tened por seguro que todos ellos darán mucho que hablar.





*«Spyro the Dragon» -para PlayStation y «F-1 World Gran Prix» para Nintendo 64 fueron dos de las novedades más sorprendentes e inesperadas de la feria.*

## la sensación: pokemon




Seguro que muchos ya habéis oído hablar de **Pokemon**, o de los **Pocket Monsters**, como prefiráis llamarlo. El hecho es que **Nintendo** avisa que, tras el fulgurante éxito de este personaje amarillo en Japón, -que se ha convertido en una de las mayores fuentes de ingresos de la compañía nipona- tiene ya todo preparado para la invasión del mercado occidental con todo tipo de productos Pokemon.

Estos simpáticos monigotes no sólo tendrán su propio juego para **Game Boy,** sino que además dispondrán del llamado **Pocket Pikachu**, (un aparatito que resulta muy parecido al popular Tamagotchi), y llegarán acompañados de todo tipo de productos de merchandising.

Avisados quedáis.

# las estrellas




Durante el tercer día de la feria, en el que la cosa se relaja bastante, los periodistas nos preguntamos entre nosotros cuál era el juego que más nos había impresionado.

Por lo que pudimos sondear personalmente, dos nombres estaban en boca de todos, **«Metal Gear»** y **«Zelda 64»**, y en menor medida, (en parte porque fueron presentaciones exclusivas para grupos reducidos), **«Turok 2»** y **«Final Fantasy VIII»**.

Son tan sólo unos cuantos ejemplos, porque, sin duda, este año destacó por el alto nivel general.

# los ausentes

Dejando a un lado el hecho significativo de que no se presentó ninguna novedad que no hubiéramos visto ya para **Saturn**, también hubo algunos títulos que todo el mundo esperaba y que no hicieron acto de presencia.

Por ejemplo, todos estábamos expectantes por conocer qué es lo que había hecho Sony con la jugosa licencia de **Expediente X**. Al final, muchos datos, pero nada en imágenes. A seguir esperando.

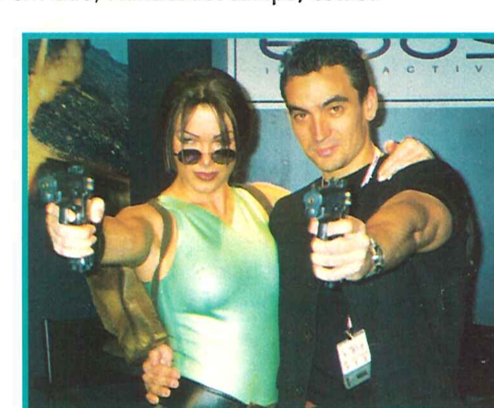
Otro que se quedó para mejor ocasión fue **«FIFA `99»**. Aunque claro, después de la saturación que hemos tenido este año con esta saga, tampoco importa esperar...

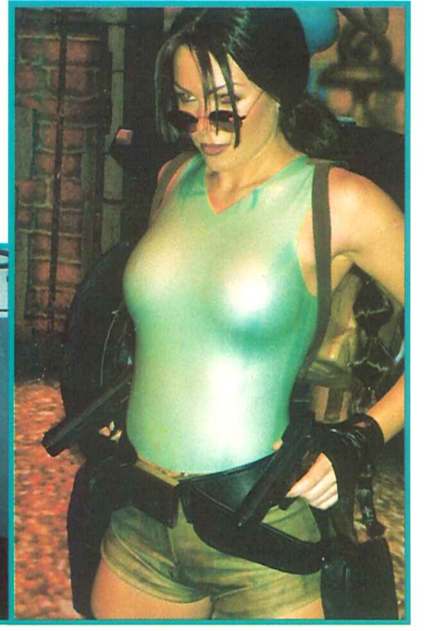
*Aunque sí se pudo ver algo de la versión para PC, el juego de «Expediente X» para PlayStation no dio señales de vida.*

# y, por supuesto, Lara

Fue, como el año pasado, la auténtica reina del show. **Lara Croft** en versión carne y hueso (sobre todo carne) paseó sus tremendos encantos por los alrededores del stand de **Eidos** y consiguió, -a pesar de la dificulta del reto-, eclipsar a la otras chicas que pululaban por aquel stand.

A todo esto, nuestro enviado, **Manuel del Campo**, estaba cubriendo la información de esta compañía (siempre tan profesional) cuando la propia Lara Croft le pidió hacerse una foto junto él. Al final, Manolo aceptó a regañadientes... ¡Lo que tiene que sufrir el pobre!





# La rumorología

* *Empezamos fuerte. Por el World Congress Center todo el mundo hablaba de* **«Resident Evil 3»** *que, al parecer, podría estrenarse en...* **¡Dreamcast!** *Desde luego, Sega se apuntaría así un buen tanto. Además, dentro de ese supuesto acuerdo entre Capcom y Sega, podría entrar una versión para* **Saturn** *de* **«Resident Evil 2»**. *Veremos.*

* *Y hablando de* **Saturn**, *la verdad es que no se vieron muchas cosas nuevas en el E3, a pesar de que un día antes, en la presentación de Dreamcast en Atlanta, se afirmó que Sega seguiría apoyando a su 32 bit todo lo que hiciera falta. Habrá que esperar al próximo ECTS...*

* *Por cierto, división de opiniones con respecto al futuro de* **Dreamcast.** *Preguntando a algunos aclamados programadores, -"off the record" claro-, algunos dicen que es la bomba y que va a arrasar en cuanto salga. Otros manifiestan que la consola está muy bien, pero que ya nadie confía en Sega. Unos ya tienen decidido que van a hacer juegos para ella y otros, de momento, no quieren ni oir hablar del asunto.*

* *Vamos ahora con* **Nintendo**. *Parece que todos coincidieron en dudar sobre el futuro del* **DD64**, *(incluso el propio Miyamoto, aunque no lo dijera explícitamente). Todos los proyectos para este formato se han cancelado y nadie tiene muy claro qué es lo que va a pasar con él. Algunos "third parties" incluso dudan de que finalmente salga al mercado.*

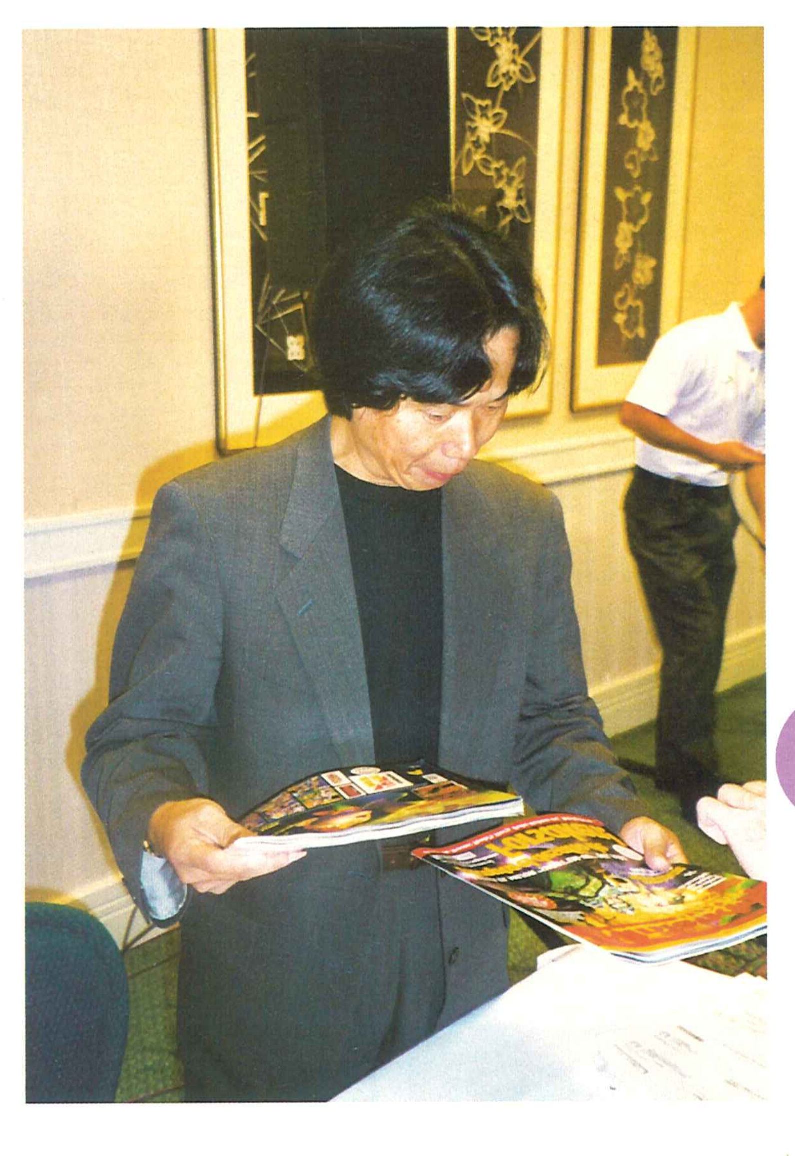
* *Se dice que* **Square** *podría volver a trabajar con* **Nintendo** *y lanzar algunos de sus éxitos para* **N64**. *Nadie se atrevió a confirmarlo, pero la cosa podría ir en serio.*




# EL GRAN DU

## Miyamoto ver
## N64 versus

son los personajes más carismáticos de la industria de los videojuegos. uno es el estandarte de Nintendo; el otro, el de sony. Ambos participaron en el diseño de Nintendo 64 y playstation respectivamente y son los máximos responsables de todo el software que se edita para estas máquinas.



NOMBRE: SIGHERU MIYAMOTO.
EDAD: 46 AÑOS.
CARGO: MANAGER GENERAL DE R&D.
TIEMPO EN NINTENDO: DESDE 1977.
TRABAJO MÁS FAMOSO: TODAS LAS VERSIONES DE MARIO Y ZELDA.
PROYECTO ACTUAL: ZELDA 64.

¿Cuánto hay de Miyamoto en el diseño original de «Zelda 64»?
*Soy el productor de este juego, por lo que no puedo decir que el 100% sea mío. Tal vez podríamos hablar de más de un 70% un cuanto a la idea y el sistema principal del juego, pero luego el ingeniero de sistemas ha desarrollado todo lo demás. Sólo he participado al 50% en los escenarios y modos de juego, aunque yo tengo toda la responsabilidad del resultado final.*

¿Cuánto tiempo han estado trabajando en este proyecto?
*Han pasado tres años desde que empezamos. Al principio, sólo pasaba un 20% de mi tiempo con Zelda, pero en los últimos seis meses le he prestado un 50% de mi atención. Y ahora le estoy dedicando todo mi tiempo. De hecho ahora mismo tendría que irme a casa a continuar con él (risas).*

¿Hay algo que le hubiera gustado añadir pero le ha sido imposible por limitaciones técnicas? ¿Qué le parece el resultado final?
*Siempre tengo algunos problemas con los juegos cuando están terminados. Pero con Zelda, estoy inusualmente casi satisfecho con todo lo que hemos hecho hasta ahora. Sólo hay algo que me da la impresión que no termina de ser el Zelda que yo tenía en mi mente, es algo difícil de explicar. Pero espero solucionarlo en breve.*

¿Cree que este juego incrementará las ventas de la consola en Japón y en otras partes del mundo?
*Siempre trato de no pensar en la parte comercial de este trabajo, y menos en tener que competir con otras consolas, pero sí siento cierta presión en Japón. Lo mejor es que tal vez con este juego otros desarrolladores se apunten a programar para N64. Pero sí, creo*
(continúa en la página 26)➤

# ELO DEL E3

## sus Kutaragi PlayStation

**Los dos estuvieron en Atlanta y con ambos charlamos. Ellos tal vez no llegaron ni a verse, pero nosotros nos hemos tomado la libertad de situarlos frente a frente para que podáis así conocer mejor los proyectos de estos dos auténticos "monstruos" del software a nivel mundial.**

¿Cuál es el juego que más le ha gustado de la feria?

*Bueno, la verdad es que no se puede hablar todavía de que es un juego como tal, pero he visto el vídeo de «Final Fantasy VIII» y me he quedado realmente sorprendido. Creo que puede ser uno de los mejores juegos que jamás hayan aparecido para PlayStation.*

Curiosamente los personajes de este juego estarán más "occidentalizados"...

*Sí, pero no sólo sucederá con este título. Estamos intentado que la mayoría de los juegos presenten un aspecto menos japonés, que sean juegos con los que se identifique cualquier jugador en el mundo.*

Este año hemos visto cosas realmente buenas como «Resident Evil 2» o «Gran Turismo», ¿Cree que a partir de ahora se podrá superar ese listón o tal vez estamos llegando ya al límite de PlayStation?

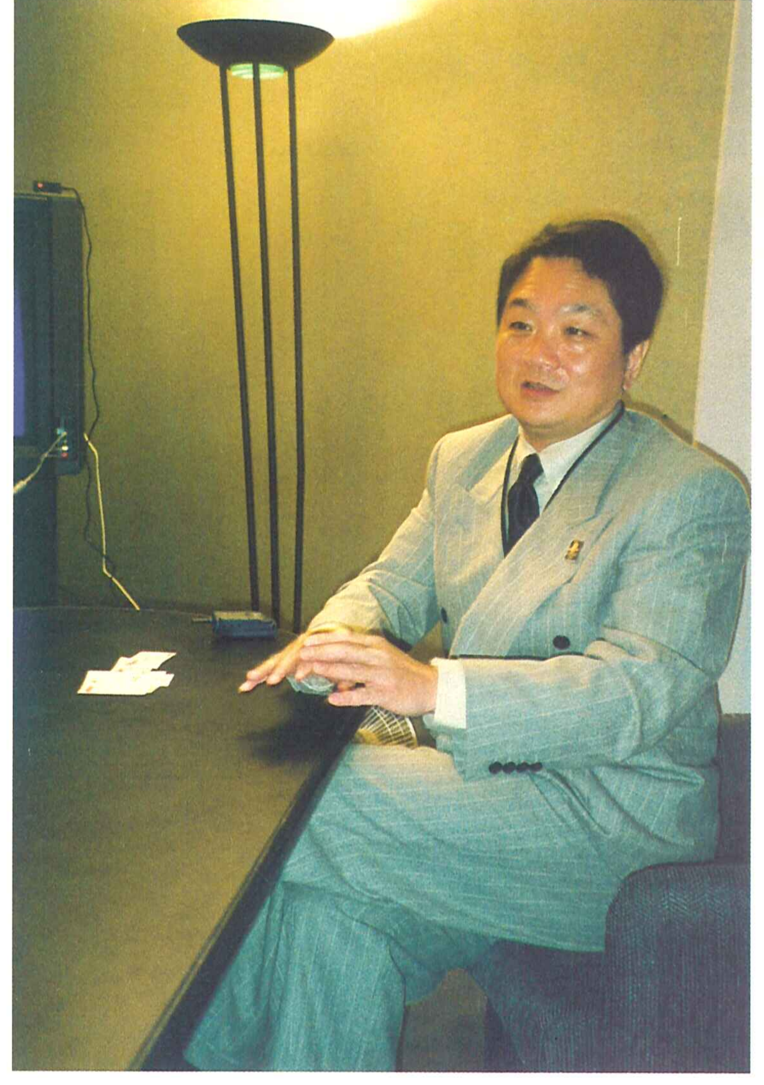
*Sí, «Gran Turismo» ha llegado muy lejos, pero estoy convencido de que la tecnología de PlayStation está todavía por explotar. Los programadores saben ahora mucho más acerca de la máquina, pero yo mismo les voy a proporcionar una nueva librería (archivos de desarrollo) para que puedan hacer nuevas cosas.*

*Sí, el año que viene veremos juegos de más calidad que los que hemos visto este año.*

¿Cuantas generaciones de juegos nos quedan por ver?

*Bueno, PlayStation ya tiene cuatro años, que no es poco para una consola, y aunque veamos mejores juegos el año que viene va a ser difícil que aparezcan nuevas generaciones en los siguientes años. Algún día del próximo siglo (risas) todo cambiará, pero creo que PlayStation puede enseñar todavía muchas cosas.*

(continúa en la página 27) ➤



**NOMBRE: KEN KUTARAGI.**
**CARGO: VICEPRESIDENTE DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.**
**TIEMPO EN SONY: DESDE 1975.**
**TRABAJO MÁS FAMOSO: DISEÑO DE PLAYSTATION.**
**PROYECTO ACTUAL: PDA.**





que «Zelda 64» ayudará las ventas en Japón.

*También vamos a lanzar otros juegos como «Ogre Battle», «Banjo-Kazooie» y «F-Zero X», que desafortunadamente supusimos que los íbamos a lanzar el año pasado. Pienso que estos juegos contribuirán también al éxito de la consola en Japón.*

¿Qué hay sobre la versión de Zelda para 64DD?

*Estamos trabajando en un Zelda para DD. Cuando acabes completamente el juego, podrás entrar en un mundo nuevo. En eso es en lo que estamos trabajando en estos momentos.*

¿Y en Game Boy?

*Estamos trabajando en una versión del juego para la Game Boy color que será algo diferente a la de N64. Es una forma de acercar el juego a todo el mundo.*

¿Es Zelda el juego de su vida? ¿habrá otro Zelda en el futuro?

*Todavía estoy haciendo el juego y espero que sea el logro más grande de mi carrera profesional... hasta la fecha. Pero cuando me den otra plataforma me gustaría hacer algo aún más importante.*

*No sé cómo será el futuro, pero me gustaría que algún día alguien ocupase mi lugar e hiciera juegos con los que yo pudiera divertirme.*

¿Cómo es Miyamoto trabajando? (a Mr. Tezuka, uno de sus "elegantes" colaboradores)

*Es una persona normal. Es como trabajar con un amigo, no con un jefe.*

*Miyamoto: esa es la clase de atmósfera que intento crear. Pero alguno de los nuevos chicos cree que soy terrible...*

¿Le lleva a sus hijos algunas "betas" de sus juegos para que las prueben?

*No, intento separar el trabajo de la familia. Pero debería llevarles a mis hijos «Pockemon Stadium» para que me dieran su opinión.*

¿Qué piensa de la calidad del trabajo de Rare?

*El trabajo de Rare es increíble y maravilloso. «Banjo-Kazooie» es impresionante. Espero sinceramente que la segunda parte de Mario 64 pueda acercársele. Es la compañía con la que me gustaría hacer un juego algún día... Si ellos me dejaran, claro.*

"NO SÉ CÓMO SERÁ EL FUTURO, PERO ME GUSTARÍA QUE ALGÚN DÍA ALGUIEN OCUPASE MI LUGAR E HICIERA JUEGOS CON LOS QUE YO PUDIERA DIVERTIRME".

¿Es cierto entonces que sólo se ha alcanzado el 80% de su capacidad?

*Sí, eso es lo que se dice por ahí (risas), pero hace poco estuve con los programadores de «Tekken 3» y me dijeron que ellos han utilizado sólo el 40% de la máquina para hacer este juego, y sin embargo, los resultados han sido excelentes. Esto es algo muy relativo.*

¿Cree que el nuevo PDA será bien acogido por parte de los usuarios?

*Sí, se trata de un nuevo concepto, una idea muy buena que será el complemento ideal para PlayStation. Con él se podrá estar de alguna manera conectado a la consola las 24 horas del día. Además se pueden intercambiar datos con otros usuarios.*

¿Cuándo saldrá finalmente el PDA y a que precio?

*En Japón llegará estas Navidades y en el resto del mundo lo hará en la primavera del año que viene. En cuanto al precio, lo siento pero todavía no puedo decir nada.*

¿Está todavía trabajando en é?

*Si, le estamos dando los último retoques.*

Dreamcast va a salir al mercado en el año 99 ¿Está Sony preparando algo para un futuro a medio plazo?

*Claro, claro (risas).*

*De todos modos todavía no he visto nada acerca de la demostración que han hecho de esta consola. Pero a mí me parece que la llegada de una nueva consola al mercado es siempre una buena noticia para la industria.*

¿Cuál es actualmente su juego favorito?

*Umm, últimamente estoy jugando mucho a «Gran Turismo». No es que me apasionen los coches, pero resulta un juego enormemente divertido.*

¿Que haría usted para evitar el grave problema de la piratería que está sufriendo en estos momentos PlayStation ?

*Bueno, creo que se están haciendo muchos esfuerzos por solucionar este tema, pero es verdad que con ello se está haciendo mucho daño a la industria en general.*





**"PLAYSTATION ESTA TODAVÍA POR EXPLOTAR. LOS PROGRAMADORES SABEN AHORA MUCHO MÁS ACERCA DE LA MÁQUINA, PERO YO MISMO LES PROPORCIONARÉ UNA NUEVA LIBRERÍA PARA QUE PUEDAN HACER NUEVAS COSAS"**

# ZELDA: OCAR

## La obra maestra de Miyamoto



Ni qué decir tiene que este juego era uno de los grandes deseados de la feria y, por fin, pudimos disfrutar de una versión jugable. Además, la presencia del propio Miyamoto contribuyó a crear una atmósfera estelar para un juego que, por otra parte, por sí sólo es capaz de suscitar todo tipo de pasiones.

Todo el tiempo que se han tomado Miyamoto y su amplio equipo de colaboradores para programarlo no ha sido en vano. En los 256 megas que ocupará el juego no faltará absolutamente de nada, y el usuario podrá alucinar (quedarse cercano a la hipnosis en muchas ocasiones), con una aventura con la que su autor ha alcanzado sus mayores cotas de genialidad.

«Zelda 64» será una aventura en el sentido más amplio de la palabra. El jugador y Link tendrán oportunidad de recorrer mundos ilimitados, charlar con algunos personajes (aunque no habrá excesivos diálogos), combatir en tiempo real con los enemigos más sorprendentes, estrujarse el cerebro para resolver puzzles, escapar de los más intrincados laberintos e incluso podremos montar a caballo en algunos escenarios.

Pero este juego irá mucho más allá de lo que podamos contaros con unas cuantas palabras. Habrá que detenerse a ver las realistas animaciones de sus personajes, admirar sus bellísimos escenarios tridimensionales, conocer a sus carismáticos protagonistas...

«Zelda: Ocarina of Time» no sólo se convertirá en el mejor juego de la historia de N64, sino que dará la verdadera medida de las posibilidades de esta consola.








*El juego será una aventura en el más amplio sentido de la palabra: mil lugares que recorrer, personajes con los que hablar, objetos que encontrar, puzzles que resolver... todo ello envuelto en una apasionante historia.*











*Todos los combates serán en tiempo real, y en ellos podremos comprobar hasta dónde llega la calidad gráfica del juego.*






# INA OF TIME









*Aunque Miyamoto reconoce que no le gusta incluir muchos diálogos, el juego contará con unos 30 ó 40 minutos de conversaciones entre los personajes, con aproximadamente 800 mensajes.*











*Los escenarios del juego son realmente extensos pero, afortunadamente, Link podrá en algunas ocasiones montar sobre su ágil y veloz caballo.*



*Aquí tenemos a Link tocando la ocarina. Seguro que ya estáis suspirando por escuchar su música.*



## MIYAMOTO NOS HABLA SOBRE SU JUEGO

*En la feria tuvimos la oportunidad de charlar con el genio miyamoto. Aquí tenéis un resumen de algunas que nos comentó.*

*¿Cuánto tiempo de juego ofrecerá este «Zelda: Ocarina of Time»?*

**La verdad es que lo hemos jugado siempre por partes, nunca todo de una vez, así que no lo puedo asegurar. Si sigues la historia del juego, deberías tardar lo mismo que en un Zelda de SNES. Sin embargo, la libertad que te ofrece este juego hace que sea muy difícil de calcular. Podría llevarte unas 40 horas acabártelo.**

*¿Cuántos diálogos hay en el juego?*

**Personalmente no me gustan las escenas en las que lo único que tienes que hacer es sentarte y mirar o escuchar un diálogo. Esto es un juego, no una película.Las escenas de diálogo durarán unos 30 ó 40 minutos.**

*¿Qué porcentaje de objetivos será necesario para acabar y cuántos secretos se esconderán?*

**En términos generales, un 70% será imprescindible y el otro 30% será de exploración, secretos... que no serán necesarios para concluir el juego.**

*¿Por que habéis optado por que los saltos de Link sean automáticos?*

**Siempre intentamos que un juego simule lo más posible la realidad. Sin embargo, algunas veces no es bueno hacer que las cosas sean excesivamente realistas, o el juego puede acabar resultando demasiado difícil. El golf es un buen ejemplo. Puede ser imposible para ti lograr un par en el golf de verdad, pero en un videojuego no pasa de practicar unas cuantas veces, y ese es el encanto de la simulación.**

**Muchos entornos 3D realistas son difíciles de explorar. Cuanto más realista, más tienes que ayudar al jugador. Por eso hicimos que el salto fuera automático en «Zelda 64». Cuando lo veáis, seguro que os gusta.**

ROGUE SQUADRON

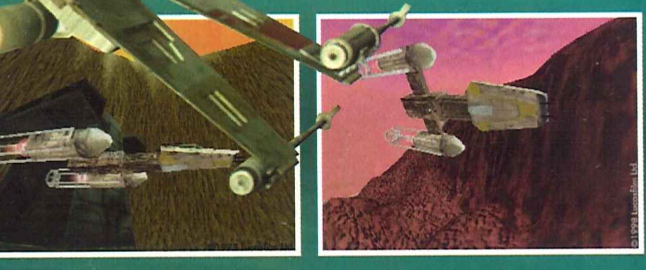
# La nueva Guerra de las Galaxias

En esta nueva entrega de la mítica batalla intergaláctica, Lucas se ha decantado por ofrecer al jugador un simulador de combate donde las protagonistas serán las naves de la rebelión lideradas por Luke Skywalker y sus fieles pilotos. Esto no quiere decir que nos vayamos a encontrar con un simple arcade espacial: las misiones serán de lo más variado, y así el jugador deberá atacar objetivos militares, escoltar naves tripuladas y liberar prisioneros.

Durante el juego habrá oportunidad de encontrarse con elementos totalmente reconocibles dentro de esta saga como los AT-ATs y los AT-STs imperiales, los cazas, o lugares tan míticos como el planeta Tantooine, en el que se revelerán algunos lugares inéditos en cualquiera de los juegos o películas que se han visto hasta el momento. En cuanto a su calidad técnica, echad un vistazo a estas pantallas y juzgad vosotros mismos.




LucasArts sigue explotando su filón de La Guerra de las Galaxias.





Como veis, el aspecto gráfico del juego promete rayar a gran altura.

SIMULADOR • LUCASARTS • NOVIEMBRE 98

ARCADE • UBI SOFT • NOVIEMBRE 98

# BUCK BUMBLE



Apenas sabíamos nada de este título hasta que llegamos a la feria, y la verdad es que resultó ser todo un descubrimiento. La protagonista es una simpática abeja que debe enfrentarse a un peligroso ejército de insectoides mutantes. Con plena libertad de movimientos para recorrer los diferentes niveles, este juego realizado por Argonaut Software propone una adictiva mezcla de acción y exploración en la que las habilidades de la protagonista marcan su desarrollo.

VELOCIDAD • NINTENDO • SEPTIEMBRE 98

# F ZERO X

Después de mucho esperar, por fin llegará la nueva versión del clásico de Super NES, que promete ser el juego más rápido que haya pasado por una consola.

Desde luego, los 60 frames por segundo con nada menos que 30 vehículos moviéndose al mismo tiempo por la pantalla, así lo promete. Y la supervisión del propio Miyamoto lo asegura.





La versión para N64 del mítico «F Zero» ofrecerá cuatro niveles de dificultad, cinco modos de juego y opción para hasta cuatro jugadores simultáneos.

VELOCIDAD • UBI SOFT • NOVIEMBRE 98

# S.C.A.R.S.

Estas misteriosas siglas corresponden a Super Computer Animal Racing Simulation, o en otras palabras, unas carreras un tanto salvajes, protagonizadas por coches con formas de animales, en las que todo está permitido, sobre todo dejar fuera de combate a los rivales.







*La compañía francesa UBI se mostró muy prolífica en el E3, especialmente en sus lanzamientos para N64.*

PLATAFORMAS • INTERPLAY • OCTUBRE 98

# EARTHWORM JIM 3D










El bueno de Jim parece que por fin va a ver la luz en N64 después de unos cuantos retrasos. Finalmente ha sido el grupo escocés Vis Interactive Studios quién está completando el proyecto, manteniendo la estética inconfundible y el sentido del humor de las anteriores entregas. Por supuesto, esta versión contará con un engine muy mejorado, que permitirá una fluidez sensacional al mismo tiempo que pondrá sobre la pantalla diferentes efectos visuales y juegos de luces.

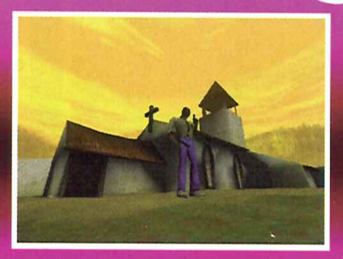
Preparaos, la lombriz más cachonda prepara su regreso.

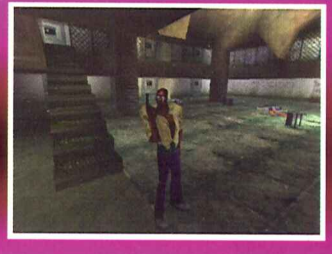
AVENTURA • ACCLAIM • ABRIL 99

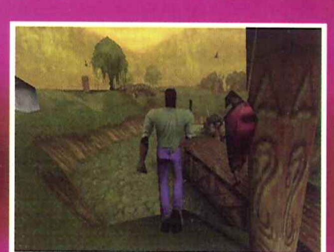
SHADOWMAN

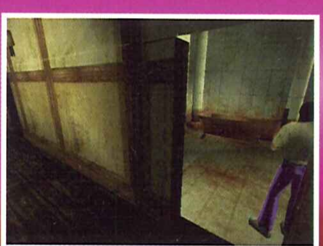
# Otro héroe llegado del cómic





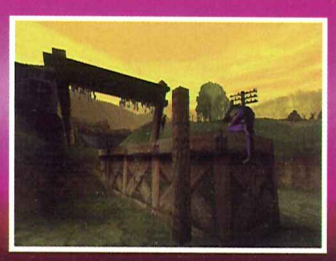


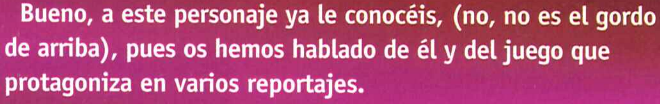












Bueno, a este personaje ya le conocéis, (no, no es el gordo de arriba), pues os hemos hablado de él y del juego que protagoniza en varios reportajes.

Al igual que Turok, proviene de un comic, y está siendo programado por los estudios de Iguana en UK.

Sí os podemos adelantar que la versión que vimos en Atlanta estaba ya muy avanzada, y la verdad es que el aspecto es tan alucinante como prometían las prematuras imágenes que vimos el año pasado. «Shadowman» no va a limitarse a ser un simple aventura en 3D, sino que el especial cuidado que están poniendo sus creadores en todo el apartado técnico -impagables los decorados y el movimiento del protagonista- y en el desarrollo del juego - que como ya os contamos buscará una mayor complejidad y variedad que las aventuras convencionales- le convertirán en un título diferente, original y muy interesante.

# Una aventura diferente

TWELVE TALES: CONQUER 64

AVENTURA • NINTENDO • ENERO 99

Nintendo y Rare tienen puestas muchas esperanzas en este título que continuará el estilo marcado por «Mario 64». En esta ocasión nos encontramos con dos ardillas inmersas en una aventura enmarcada en una especie de bosque encantado.

Una de las grandes novedades de este programa es que el tipo de juego cambiará dependiendo del personaje que se escoja. Si el elegido es Conquer, estará más enfocado hacia la acción. Si por el contrario en Berry, la estrategia acaparará mayor protagonismo.

Además se puede jugar simultáneamente con ambos, con la participación de dos jugadores, toda una novedad en este tipo de juegos. Además también se incluirá un modo de juego "battle" para cuatro jugadores.

Dentro de su apartado técnico, cabe destacar el intenso colorido que presentan todos los decorados y las sorprendentes animaciones de los personajes protagonistas, en los que podremos ver cómo cambia la expresión de sus caras dependiendo de cada situación.



*Aquí tenéis a Conquer. Con él, el juego estará más enfocado hacia la acción.*



*Si, por el contrario, elegimos a Berry, la cosa irá más de estrategia.*







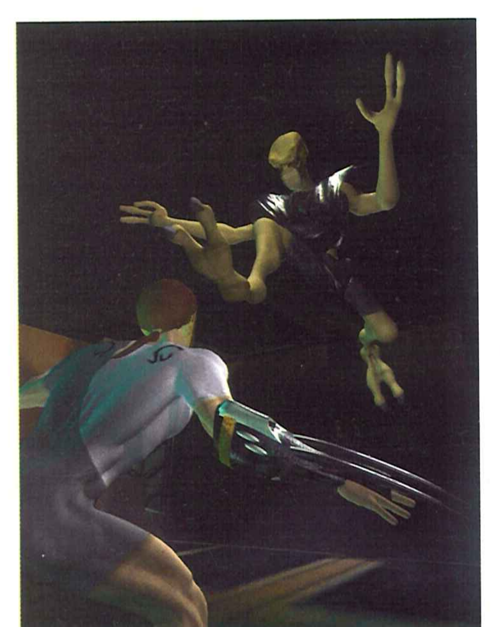










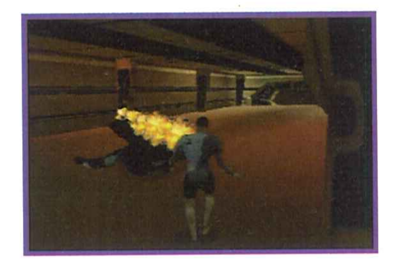



## SURVIVAL DAY ONE

Konami asegura -y no sin su parte de razón-, que la calidad gráfica de este juego dejará sorprendido a todo el mundo.

La culpa la tendrán los vistosos efectos de luces, la generación de sombras en tiempo real y una innovadora tecnología llamada "skinning" que permite modelar las partes del cuerpo de los personajes de manera que no se note ni un sólo polígono. Las sorprendentes animaciones harán el resto.

El jugador adoptará el papel de un humanoide diseñado genéticamente que debe escapar de su estrellada nave y al mismo tiempo intentar encontrar a su compañera. El problema es que la nave está encallada en un océano poblado por agresivos alienígenas...





# CRUIS'N'WORLD

VELOCIDAD • NINTENDO • AGOSTO 98

La nueva entrega de las particulares carreras de coches de Nintendo llevarán al jugador a lugares tan exóticos como la Muralla China, Rusia o París. Además se incluirán nuevos coches, un nuevo modo campeonato con 14 circuitos y un modo para cuatro jugadores.






VELOCIDAD • PSYGNOSIS • NOVIEMBRE 98

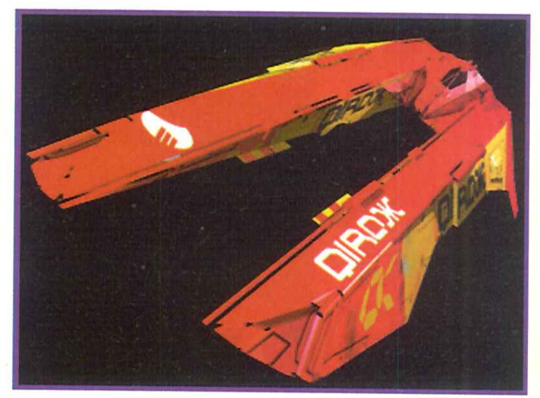
# WIPEOUT 64

Por fin Psygnosis va a estrenarse en N64 y lo hará con uno de sus título más emblemáticos. La idea es recoger los mejores elementos de las dos versiones que han aparecido en PlayStation además de incluir algunas novedades como el modo para cuatro jugadores o las nuevas cinco armas. En esta versión podremos ver hasta 15 naves a la vez en pista, y por supuesto, el juego será compatible con el rumble pad de Nintendo.





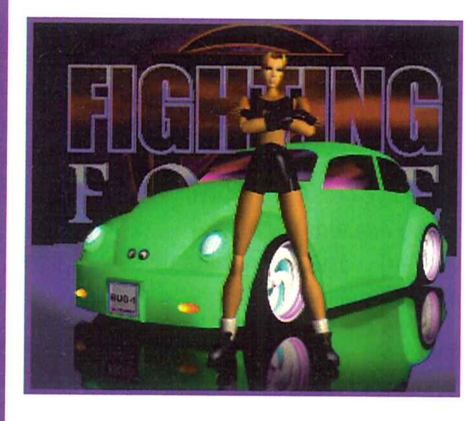







# FIGHTING FORCE 64

BEAT´EM UP • EIDOS • NOVIEMBRE 98



Hasta N64 llega la conversión de este espectacular "beat´em up" de Eidos que pasó con aprobado su estreno en PlayStation.

Los cuatro personajes a elegir, la notable variedad de golpes y una buena realización técnica son las bazas más importantes de un título que debería mejorar en su jugabilidad con respecto la versión para PlayStation si quiere convertirse en un juego importante para N64.

AVENTURA • UBI SOFT • NOVIEMBRE 98

# TONIC TROUBLE







Otro que no es precisamente nuevo en estas páginas, aunque también hay que reconocer que en el E3 del año pasado sólo vimos una versión muy prematura. En esta simpática aventura protagonizada por este inclasificable personaje nos encontraremos con unos decorados repletos de colorido, enemigos imposibles y más de 40 horas de jugabilidad dentro de una estética de dibujos animados con un fino sentido del humor.

AVENTURA • KONAMI • NOVIEMBRE 98

CASTLEVANIA 64

# El penúltimo mordisco

La clásica serie de Konami llega por fin hasta N64 con un juego por el que llevan suspirando mucho tiempo sus más incondicionales fans.

Este «Castlevania» vuelve a adoptar el estilo de aventura de acción, pero aprovechando al máximo las posibilidades de la máquina de Nintendo. El jugador puede elegir entre cuatro personajes, cada uno con sus propias habilidades, para recorrer las inhóspitas tierras de «Castlevania».

Una de las novedades más curiosas de esta entrega es que el jugador deberá cambiar su estrategia dependiendo de la hora del día en que se encuentre. Por la noche puede ser atacado por los vampiros, que si consiguen morderle le convertirán en uno de ellos. Por el día la investigación es más segura, aunque los vampiros también pueden aparecer si se encuentra en una zona poblada de sombras. Un buen método en este caso es intentar arrastrarlos hacia la claridad.

Todo un clásico del terror que puede convertirse en un otro bombazo de Konami.

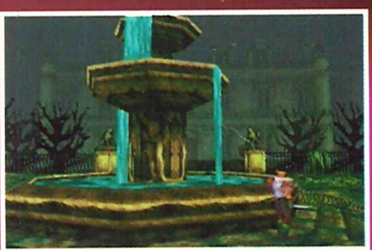


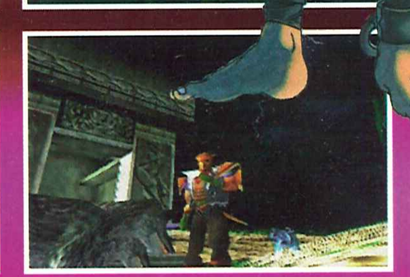


*El día y la noche influirán en el desarrollo de este terrorífico juego.*





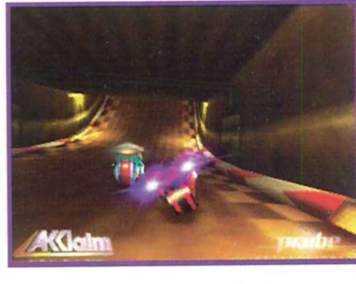




VELOCIDAD • ACCLAIM • NOVIEMBRE 98

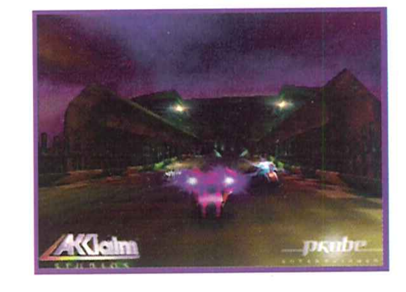
## EXTREME G 2

Un juego que no necesita presentación por el éxito alcanzado por la primera parte. Esta secuela estará repleta de novedades, empezando por los nuevos personajes y vehículos -dos veces más rápidos que sus antecesores-, y siguiendo por los nuevos circuitos, cámaras, modos de juego, armas y una actualizada calidad gráfica que eliminará el efecto niebla para que podamos ver cualquier punto en el horizonte. Imagínatelo.










ACCIÓN • RARE • PRIMAVERA DEL 99

## PERFECT DARK

La otra apuesta de Rare para el 99 tiene cierto sabor a 007. Y es que a pesar de que a Nintendo se le ha escapado la licencia de la última película de James Bond, Rare no se ha cortado un pelo y ha utilizado un engine mejorado del que soportó a «Goldeneye» para realizar una aventura de espías con mucha acción, buen argumento y variedad de personajes tanto amigos como enemigos.

Además veremos a Joanna Dark, -esta vez se trata de una heroína-, paseándose por diversos lugares del mundo.



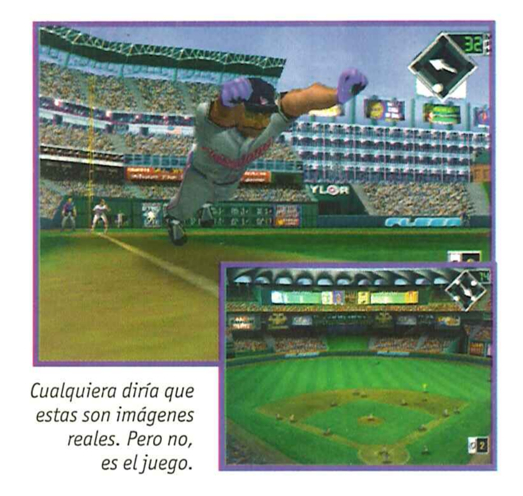






DEPORTIVO • ACCLAIM • OCTUBRE 98

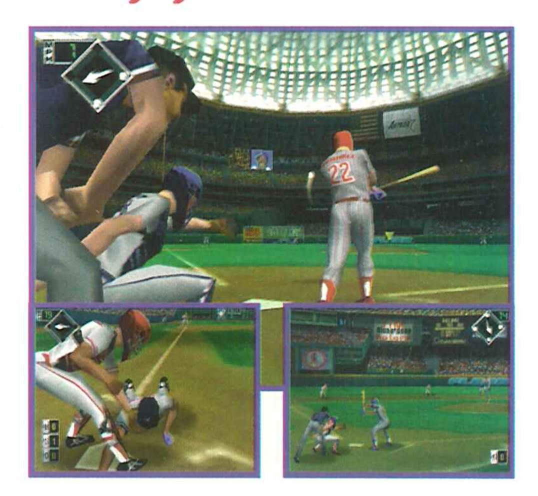
# ALL STAR BASEBALL 99



*Cualquiera diría que estas son imágenes reales. Pero no, es el juego.*

Ya sabemos que el deporte del béisbol no es muy popular por estos lares. pero es tal la calidad que Iguana está logrando con este juego que no hemos podido resistir la tentación de incluirlo en este reportaje.

Para empezar tienen la licencia oficial de la liga profesional, y por tanto aparecerán más de 700 jugadores reales con sus indumentarias oficiales. En esta versión del 99 se están incluyendo 600 nuevos movimientos, nuevos y sorprendentes efectos de luces y más elementos que afectan a la jugabilidad, como las lesiones de los jugadores.



AVENTURA • UBI SOFT • NOVIEMBRE 98

# HYPE THE TIME QUEST

Quién nos iba a decir que después de tantos años íbamos a seguir jugando con los Clicks de Famobil.

Precisamente con uno de estos muñequitos convertido en caballero medieval, Playmobil nos ofrece una aventura en la que cabrán entretenidos torneos, puzzles y encuentros con los más de 50 personajes que aparecen en el juego. Todo ello visto desde una perspectiva en tercera persona que nos permitirá seguir con claridad los suaves movimientos de nuestro héroe de plástico favorito.











VELOCIDAD • NINTENDO • SEPTIEMBRE 98

# F-1 WORLD GRAND PRIX









Otra de las grandes sorpresas de este E3. Cuando todo el mundo andaba pendiente de «Zelda», Nintendo se sacó un as de la manga y presentó un espectacular juego de Formula 1 realizado por el grupo de programación Paradigm, los mismos que hicieron «Pilotwings».

Con la licencia oficial en la mano, el juego se presenta como un simulador puro y duro en el que el jugador controlará todos los aspectos del juego y además deberá demostrar ser un gran estratega en carrera, además de intentar ir lo más rápido posible. Gráficamente es toda una pasada, y su control será adaptable a cualquier tipo de jugador.



# BOMBERMAN HERO

ROL • HUDSON • OCTUBRE 98

La nueva aventura de Bomberman nos presenta al explosivo héroe en un juego de rol y aventuras con más de 60 niveles para explorar y un montón de utensilios que utilizar, como propulsores, jetpacks, monopatines...

Eso sí, su inagotable obsesión por las bombas se mantendrá intacta.



*Bomberman cambia de estilo y se pasa al rol.*

VARIOS • INFOGRAMES • NAVIDAD 98

# LOONEY TOONES



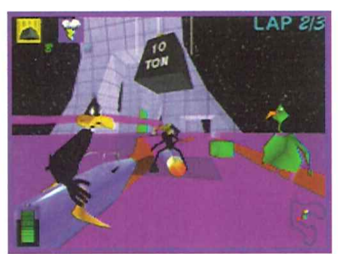




*«Tasmanian Express»*



*«Tasmanian Express»*



*«Looney Toones Space Race»*



*«Looney Toones Space Race»*

Los dibujos animados de la Warner se preparan para invadir N64 las próximas navidades con tres títulos, (o incluso alguno más), en los que acaparan todo el protagonismo.

En «Looney Toones Space Race» podremos ver a estos simpáticos personajes en una trepidante carrera espacial.

«Tasmanian Express» nos presentará al inimitable diablo de Tazmania en una aventura de acción con participación de algunos de sus compañeros.

Por último, en «Duck Dodgers» el Pato Lucas deberá librar al planeta de la invasión de un peculiar marciano.

AVENTURA • GREMLIN • OCTUBRE 98

# BODY HARVEST





*Esta aventura de acción nos invitará a visitar diferentes lugares y diferentes épocas.*

La raza humana está a punto de desaparecer, y algunos científicos se inventan una máquina para poder viajar en el tiempo y poder parar la inminente invasión de los aliens. Bajo este argumento nos encontramos una atractiva aventura que mezcla elementos de rol y acción y en la que el protagonista puede utilizar diferentes tipos de vehículos en lugares y épocas tan dispares como Grecia 1916, Java 1941, América 1966, Siberia 1991 o el hogar de los aliens en el 2046.



# MLB FEATURING KEN GRIFFEY JR.

DEPORTIVO • NINTENDO • OCTUBRE 98



*Las más de 1.500 animaciones producirán imágenes como estas.*

La calidad que Nintendo ha conseguido en este juego de baseball es impresionante. Gracias a la utilización de la tecnología "Nintendo Reality System" se han podido incluir hasta 1.500 animaciones recogidas mediante "motion capture". Su sencillo sistema de juego y la infinidad de opciones y modos le convertirán en un juego de altura.

ARCADE 3D • RARE • PRIMAVERA DEL 99

## JET FORCE GEMINI



Los chicos de Rare siguen siendo uno de los mayores valedores de N64, y parece que con este nuevo lanzamiento quieren reivindicarlo.

Se trata de un arcade en 3D con ciertos tintes de magia y fantasía, protagonizado por tres héroeS atípicos que esconden más de una sorpresa. En este juego Rare ha utilizado su tecnología RDA, que les permite ofrecer efectos de luces en tiempo real y todo tipo de cambios climatológicos. Otro de los atractivos de este juego será su modalidad para cuatro jugadores.

VELOCIDAD • INFOGRAMES • DICIEMBRE 98

## V-RALLY

Después de pasar con éxito su reválida en PlayStation (1,7 millones de unidades vendidas), «V-Rally» prepara su estreno en N64.

El juego será prácticamente el mismo, pero se esperan algunas mejoras gráficas y la inclusión de nuevas opciones y modos de juego. Además, los programadores están intentando mejorar el control y hacerlo aún más asequible que en su antecesor.





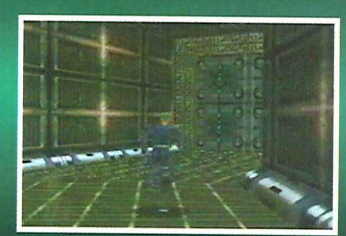


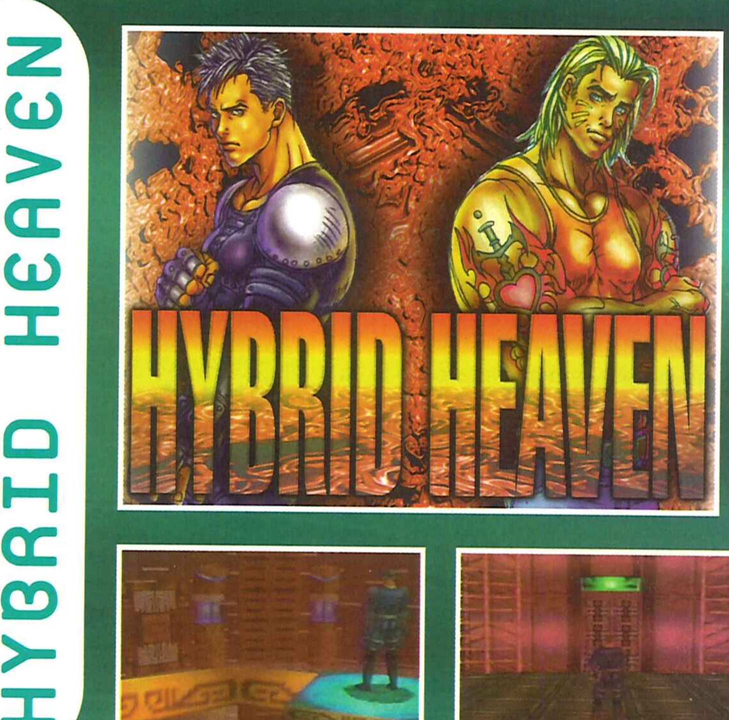

*Este nuevo «V-Rally» promete superar a la versión de PlayStation. Que ya es decir.*

# Soldado universal

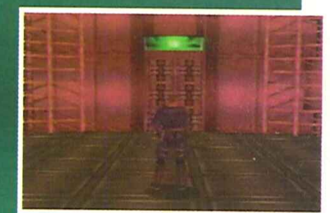
HYBRID HEAVEN

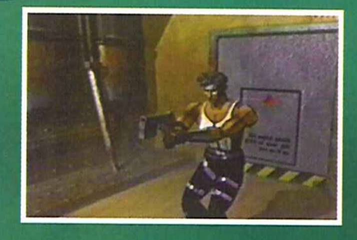












ACCIÓN/RPG • KONAMI • DICIEMBRE 98

**Ya no se puede hablar de que «Hybrid Heaven» será la versión de «Metal Gear» para N64. En realidad no tendrá nada que ver, y lo que está preparando Konami es un auténtico juegazo que promete ofrecer una calidad gráfica sublime.**

**Sus propios creadores lo definen como un Action/RPG que incluye elementos de combate, exploración y aventura. De hecho, el personaje se moverán por un entorno 3D en el que se intercalarán secuencias de FMV en determinados momentos. Incluso los combates estarán más cercanos al rol, con el jugador eligiendo sus ataques por turnos y después disfrutando de las espectaculares imágenes.**

**En el argumento encontramos algunos elementos de cierta película de ciencia ficción, con un protagonista investigando los misteriosos experimentos que alguién ha llevado a cabo para crear una raza de supersoldados.**

# TUROK 2, SE

## La corte del rey Arturok

A ver quién es el listo que se atreve a no considera a Turok como el rey de los "shoot´em up" subjetivos para N64.

Pues con semejante tarjeta de presentación os podemos asegurar que lo que se nos viene encima con esta segunda parte será todavía más sorprendente y espectacular que lo ya conocido, con todos y cada uno de su apartados muy mejorados y con la inclusión de algunas atractivas novedades, como el nuevo modo para cuatro jugadores.

Y es que los chicos de Iguana decidieron hacer una encuesta entre los usuarios para ver cuáles eran los aspectos que más y menos les habían gustado del primer «Turok».

Que los enfrentamientos de Turok les parecían muy sencillos... pues ahora veremos cómo es atacado por varios enemigos a la vez con una Inteligencia Artificial muy mejorada y una agresividad que asusta.

Que algunos saltos parecían muy difíciles... pues fuera, eliminados.

Que se echaban de menos más elementos de exploración... pues ahora habrá que contratar a Sherlock Holmes. En fin, que vamos a encontrarnos un juego realizado a la medida de los usuarios, con siete inmensos niveles que recorrer.

Pero no os perdáis las virguerías que están haciendo con el engine del juego. Hablamos de sangre con una densidad que casi de puede tocar, espectaculares zooms para el arco, entornos 3D sin necesidad de recurrir al efecto niebla, y sombras en tiempo real que completarán una atmósfera mucho más tenebrosa e inquietante. Será un nuevo y sorprendente Turok, pero al mismo tiempo la perfecta continuación del programa que nos maravilló a todos hace un año.



*Ahora Turok contará con un arsenal mucho más completo que el de la primera parte. Y es que los enemigos serán mucho más peligrosos e inteligentes que antes.*

# EDS OF EVIL



La modalidad para cuatro jugadores será una de las grandes novedades de esta nueva aventura de Turok. Los jugadores podrán elegir entre diferentes personajes del juego.





Otra novedad revolucionaria es que «Turok 2» contará con una nueva perspectiva en tercera persona en la que podremos ver el cuerpo del protagonista. Podremos cambiar de esta vista a la subjetiva en cualquier momento.









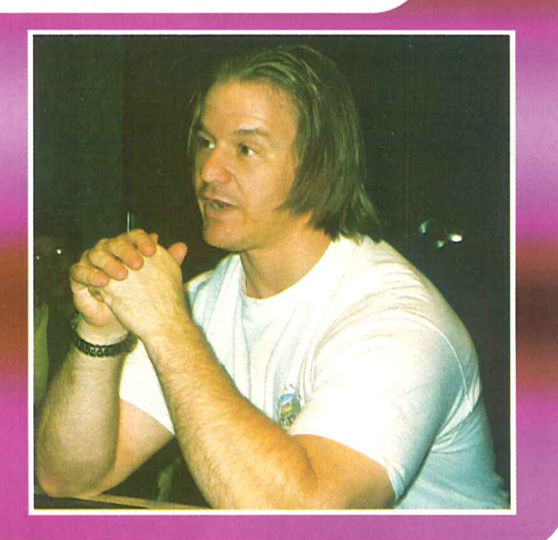


## EL RESPONSABLE, DAVID DIENSTBIER

**Él fue el creador del primer Turok y ahora ha completado también el segundo. Este tipo, de musculatura hercúlea y que debe pasar muchas horas en el gimnasio que hay en las oficinas de Iguana, nos contó cosas muy interesantes en la entrevista que mantuvimos con él y que publicaremos íntegra el mes que viene. Este es un pequeño adelanto:**

*"La competencia es muy dura en este género, pero creo que eso es bueno. Por esta razón no nos hemos limitado ha hacer una secuela con unas cuantas fases más. Es un juego diferente que desprende sensaciones diferentes".*

*"Claro que este juego no está en la línea de «Conquer 64» o «Banjo Kazooie», pero creo que Nintendo sabe que existen otros usuarios de N64 a los que les gustan más juegos como el nuestro".*



DEPORTIVO • GREMLIN • OCTUBRE 98

# En forma sin salir de casa

## ACTUA SPORTS

Actua Tennis




Actua Golf







Actua Hockey

Actua Soccer 2

Para este año, Gremlin prepara el lanzamiento de las nuevas versiones de sus juegos deportivos. El más popular en nuestro país será «Actua Soccer 2», una secuela que llegará apadrinada por el goleador inglés Alan Shearer y que contará con 64 equipos con 20 jugadores cada uno, 24 estadios, opciones de edición y posibilidad para organizar campeonatos de todo tipo.

También habrá sitio para el golf, con «Actua Golf», para el hockey, con «Actua Ice Hockey», y para el tenis, con «Actua Tennis» (no se comen mucho el coco para ponerle nombres a sus juegos, no).

Todos estos simuladores cuentan con animaciones realizadas con técnicas de Motion Capture y comentarios (en inglés si nadie lo remedia) de conocidos locutores británicos.

Tampoco hay que olvidarse de la llegada de «Premier Manager 98», un título que nos hará vivir el fútbol desde una perspectiva muy diferente a la habitual.

MUSICAL • SONY • NOVIEMBRE 98

# BUST A GROOVE




Seguro que recordáis la grata impresión que nos causó este juego en nuestro reciente viaje a Japón. Pues bien, parece que Sony está dispuesta a traerlo a Europa y conseguir que aprendamos a bailar y a movernos con gracia con este curioso programa que se aleja considerablemente de los juegos habituales.

Como ya os contamos, el objetivo es hacer bailar a nuestro personaje pulsando el botón adecuado en el momento justo, siguiendo el ritmo que nos marcan. Un sistema a priori sencillo, pero que se torna tan complicado como divertido cuando empieza a sonar la música.







MATAMARCIANOS • GREMLIN • OCTUBRE 98

# N20



Con este juego Gremlin se apunta al género de los matamarcianos, pero con un estilo original que coloca a la nave dentro de unos mareantes túneles por los que corremos a velocidad de vértigo.

No faltarán los elementos clásicos como ítems, armas, escudos...



LUCHA • VIRGIN • NOVIEMBRE 98

# THRILL KILL









Las mentes sensibles que se abstengan de jugar -y hasta de ver- este título. El resto, que se vayan preparando porque estamos ante un juego de lucha que lleva los niveles de agresividad al límite. Los protagonistas son un repertorio de mutantes, monstruos y otras desagradables criaturas que entran en el ring dispuestos a despedazar -materialmente- a sus rivales. Los combos, golpes y fatalities de cada personajes hacen que, a su lado, «Mortal Kombat» parezca una aventura de Yoshi. También incluye un modo para cuatro jugadores que convertirá la pantalla en una auténtica casquería.

VARIOS • CAPCOM • SEPTIEMBRE 98

# CAPCOM GENERATIONS

Todo un homenaje a los clásicos juegos de esta compañía. En este juego se podrá disfrutar de títulos tan entrañables como «Ghost & Goblins», «1942» y «Street Fighter II Collection». Ideal para nostálgicos.

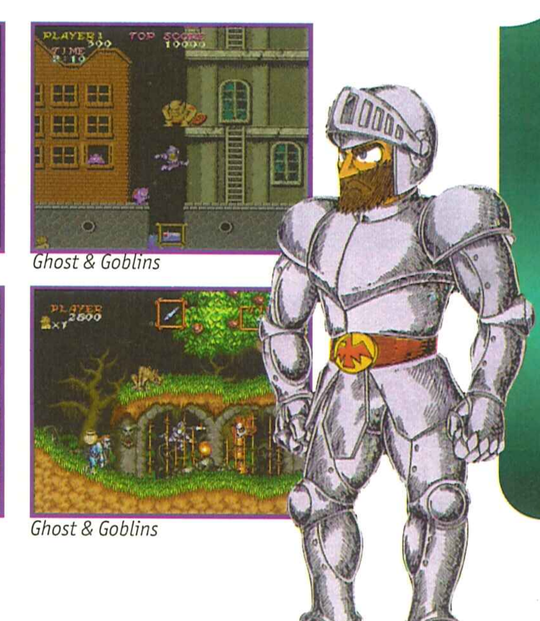


1942

Ghost & Goblins



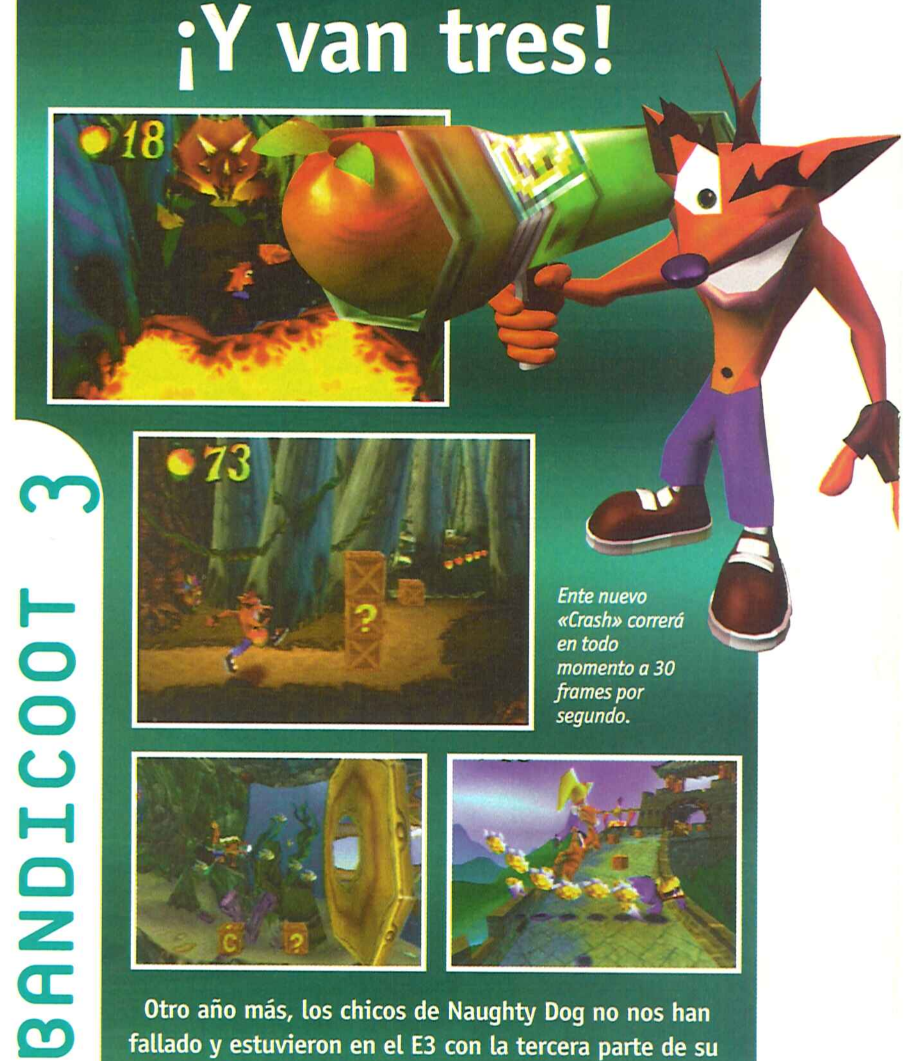
Street Fighter II



Ghost & Goblins

CRASH BANDICOOT 3

# ¡Y van tres!



Ente nuevo «Crash» correrá en todo momento a 30 frames por segundo.





Otro año más, los chicos de Naughty Dog no nos han fallado y estuvieron en el E3 con la tercera parte de su genial «Crash Bandicoot». No sé cómo lo hacen, pero estos tipos han vuelto a conseguir que su juego aparezca envuelto de sorpresas, novedades y calidad por los cuatro costados.

Jason Rubin, productor del juego y todo un clásico de las ferias, nos habló de su producto: *"Para empezar, hemos mejorado notablemente todo el engine de Crash, de manera que ahora veremos al personaje moverse a toda velocidad por la pantalla, algo que podréis apreciar desde el primer minuto. Hemos aumentado aún más la resolución y, gracias al mejor aprovechamiento de la máquina, ahora veréis enemigos de un tamaño descomunal persiguiendo a Crash mientras los decorados presentan todo lujo de detalles".* Pero las novedades no se limitan sólo al apartado técnico: *"Algunos jugadores se quejaban de que el juego les resultaba demasiado fácil, (¿¿¡¡!!??) ahora se van a enterar. Además hemos incluido el doble de movimientos que en la segunda parte, nuevos vehículos y animales sobre los que se puede montar Crash, alucinantes fases bajo el agua e incluso un nuevo personaje femenino con el que se podrá jugar".* Con todo esto: ¿hay alguien que piense todavía que estamos ante una simple secuela?

PLATAFORMAS • SONY • DICIEMBRE 98

MESSIAH

# ¡Angelito!

Durante el E3 del año pasado ya pudimos presentaros el nuevo gran juego del aclamado Dave Perry, un juego que por entonces se encontraba en un estado de programación muy prematuro.

En aquella ocasión tan sólo vimos algunas imágenes del desarrollo, pero nada del juego en sí. Pues bien, el propio Perry nos mostro en Atlanta todo lo que ha trabajado durante este último año y ¡uf!, la verdad es que el juego es una auténtica pasada, gráficamente es impresionante, y su concepto es totalmente revolucionario.

El protagonista de este juego es un angelito de carrillos gordotes que va por ahí introduciéndose en los cuerpos de sus enemigos para que estos se suiciden. Algo heavy, pero este es básicamente el objetivo de «Messiah». Después viene mucho más, como los detalles impagables que nos proporcionarán las excelentes animaciones de los personajes y la progresión argumental de un historia que nadie puede imaginarse cómo va a acabar.



*Este título de Shiny Entertainment fue uno de los muchos que ya vimos en la pasada edición del E3 y que ha vuelto a repetir. Al parecer y salvo nuevos retrasos, estará definitivamente en el mercado a finales de este año. Veremos.*







AVENTURA • SHINY • DICIEMBRE 98

ESTRATEGIA • SONY • DICIEMBRE 98

## POPCORN

Otro juego de esos que Sony se saca de la manga para dejarnos a todos sorprendidos. Los responsables de este original programa llegan bajo el nombre de Eight Wonder, y es el primer juego que hacen como tal equipo, aunque la experiencia individual de cada uno viene de largo.

En «Popcorn» nos encontraremos con una interesante mezcla de acción, puzzle y estrategia. El jugador deberá ir superando diferentes niveles, mientras encuentra la correspondiente llave para pasar al siguiente mundo y al tiempo añade a su equipo a los enemigos finales que va derrotando.

Para ello habrá que luchar, colocar bombas, resolver puzzles y realizar algún que otro salto. Como para aburrirse.

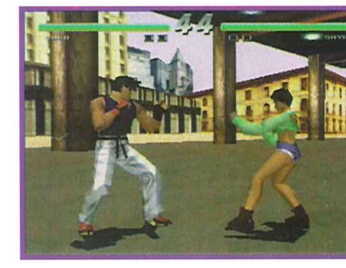
*No olvidéis esta cara. De aquí a unos meses se hará muy popular entre nosotros.*



LUCHA • KONAMI • OCTUBRE 98

## KENSEI









Este es el primer juego de lucha que realiza Konami para PlayStation, y lo está haciendo a lo grande, con 20 luchadores a elegir, un espectacular concepto de las 3D y un buen catálogo de modos de juego y opciones. Como principal novedad cabe destacar un nuevo movimiento que poseen los luchadores por el cual pueden desequilibrar al rival y dejarlo a expensas de un fulgurante ataque que puede restarle una buena parte de su barra de energía.

## MEGAMAN LEGENDS

ROL • CAPCOM • OCTUBRE 98

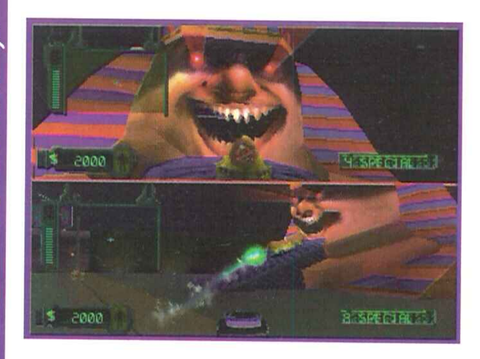
Después de diez años dando saltos por un montón de consolas, Megaman ha decidido cambiar su chip y pasarse a la aventura de acción en 3D. Por supuesto, habrá muchos elementos reconocibles de las anteriores entregas, pero no hay duda de que el cambio que experimentará este personaje en su nueva andadura será sorprendente.




*Megaman ha cambiado su estilo y ahora se pasa a la aventura.*

## ROGUE TRIP

VELOCIDAD • GTI • NOVIEMBRE 98





*Todo el mundo considera a este juego el sucesor de «Twisted Metal».*

Otro juego de coches que se une a la moda de los «Twisted Metal» o «Gran Theft Auto», donde lo importante no será llegar primero, sino destrozar el mayor número de objetos y elementos que vayamos encontrando a nuestro paso. Para descargar adrenalina, vamos.

## TANK TICS

ESTRATEGIA • GREMLIN • OCTUBRE 98





Un entretenido juego de estrategia con mucho sentido del humor en el que el objetivo es defender una base del ataque enemigo. El jugador debe crear los caminos, motores y armas para organizar una buena defensa. Ideal para los que gusten de comerse el coco.



AVENTURA • SQUARE • DICIEMBRE 98

# PARASITE EVE

## Detective con medias de seda










La presentación de este juego en el E3 no sorprendió tanto porque los medios de comunicación llevamos ya algún tiempo hablando de él, y además lleva ya a la venta en Japón a finales de Mayo. Pero eso no impidió que fuera uno de los juegos más importantes del show y que todos le consideren como un éxito seguro de cara a estas navidades en Europa y USA. Con una intro de esas que quitan el hipo y una calidad técnica a la altura de lo que se espera de Square, «Parasite Eve» es una absorbente aventura que combina elementos de ciencia ficción, terror e investigación, apoyado en un sensacional argumento que podría encuadrarse dentro del cine negro futurista, al estilo "Blade Runner".

La inquietante atmósfera conseguida en todo el juego y el protagonismo de una espectacular y sensual rubia, pueden ser otras de las claves que conviertan a este título en uno de los juegos del año.






# FINAL FAN

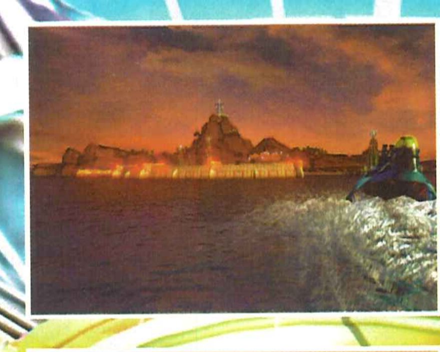
## La odisea continúa

Fue una auténtica sorpresa, porque casi nadie se esperaba que Square llevará algo de «Final Fantasy VIII» al E3, pero finalmente, en un pequeño recinto cerrado instalado junto al stand de Sony, realizó unas cuantas proyecciones de la fabulosa intro de esta nueva secuela. Después, nosotros nos hemos encargado de completarla con este interesante material gráfico que veis en estas páginas traído directamente de la presentación del juego en Japón.

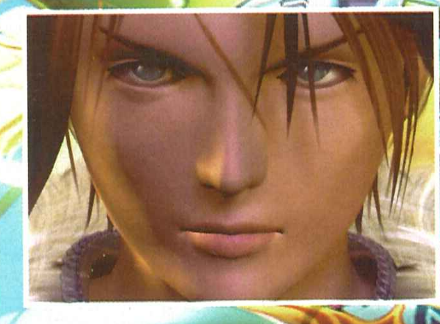
La verdad es que Square va a superarse a sí misma con este juego. De entrada, la intro es una auténtica maravilla. En ella se puede ver a un barco a punto de atacar a un fortaleza. Después de un espectacular intercambio de fuego, se produce el desembarco dentro de un auténtico maremagnum de efectos visuales.

El lanzamiento del juego está previsto para finales de año en Japón, y las altas esferas de Square han prometido una conversión lo más rápida posible para el mercado Occidental.

Parece que las importantes ventas en Europa y USA de la anterior entrega han conseguido que esta compañía empiece a preocuparse seriamente por los jugadores "extranjeros".









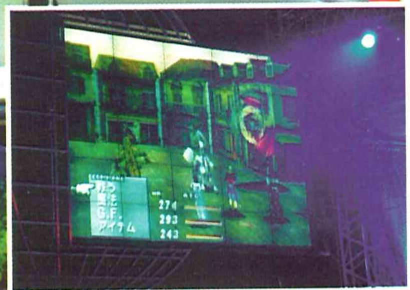




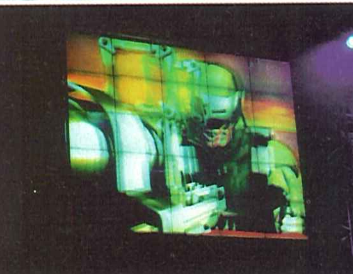


*Esta nueva entrega mantendrá el mismo sistema que el visto en «Final Fantasy VII», pero en su desarrollo se incluirán algunos cambios, según confirmaron fuentes de Square durante su presentación. Sorpresa, sorpresa...*







# TASY VIII

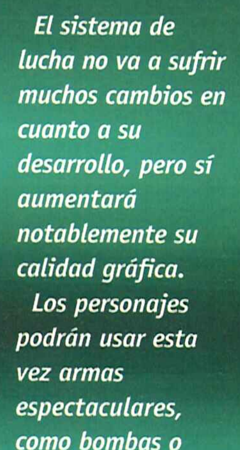
## LOS COMBATES






*El sistema de lucha no va a sufrir muchos cambios en cuanto a su desarrollo, pero sí aumentará notablemente su calidad gráfica.*

*Los personajes podrán usar esta vez armas espectaculares, como bombas o ametralladoras.*





## UN AIRE MÁS "OCCIDENTAL"

*Muchas serán las novedades que presentará este «Final Fantasy VIII». Para empezar, llama la atención el cambio físico que sufrirán los personajes. Ahora veremos a unos protagonistas más altos y delgados, parecidos a los que aparecen en «Parasite Eve».*

*Square está buscando un mayor realismo y por ello está poniendo especial empeño en todos los detalles que conforman el aspecto de los personajes, algo que también valdrá parta la atmósfera y el argumento, que dejarán un poco de lado su aspecto mágico y fantástico.*

*En esta nueva entrega nos encontraremos con tres nuevos personajes, Squall Leonhart, un chico de 17 años, individualista e introvertido, y Laguna Loire, una joven de 27 años, emprendedora, fuerte, honesta y muy comunicativa. También hay otra muchacha, pero todavía no se han revelado ni su nombre ni sus características generales.*







*Las imágenes de la izquierda corresponden a la presentación del juego en Japón, en la que se proyectó un vídeo con toda la intro al completo y algunas imágenes del juego (a la derecha). Antes, el presidente de Square, Mr. Takechi, aseguró que con esta entrega van a superar el éxito de «FF VII».*






LUCHA • CAPCOM • NOVIEMBRE 98

FIGHTERS EDGE

# Avalancha de lucha en Capcom


«Pocket Fighter»

«DarkStalkers 3»


«Rival Schools»

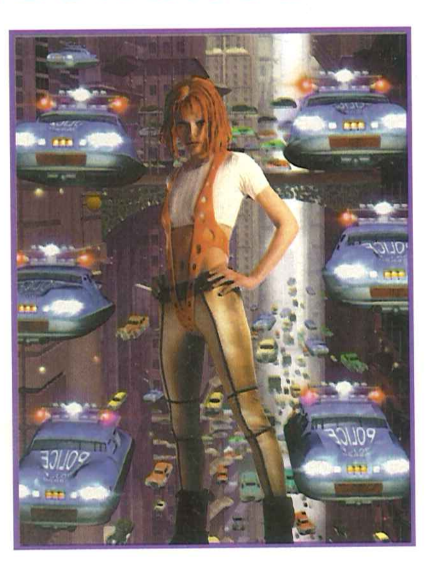
Capcom prepara un interesante catálogo de juegos de lucha, para el lanzamiento de los cuales se llevará a cabo una fuerte campaña de marketing a la que se ha denominado Fighters Edge. El más llamativo de estos títulos es «Rival Schools», un juego de lucha poligonal -algo que siempre es una novedad en Capcom- protagonizado por 14 estudiantes (de ahí lo de Schools) que intentan demostrar quién es el mejor luchador del momento.

Otro de los lanzamientos es «Pocket Fighter» un simpático juego en el que podremos disfrutar de Ryu, Chun Li y compañía en versión miniatura, algo parecido a lo que vimos con los luchadores de «Virtua Fighter» en su momento. También se incluye en este catálogo «DarkStalkers 3», la tercera entrega de la serie, y «Night Warriors», una de las mejores sagas de lucha en 2D.

AVENTURA • SONY • SEPTIEMBRE 98

# EL QUINTO ELEMENTO





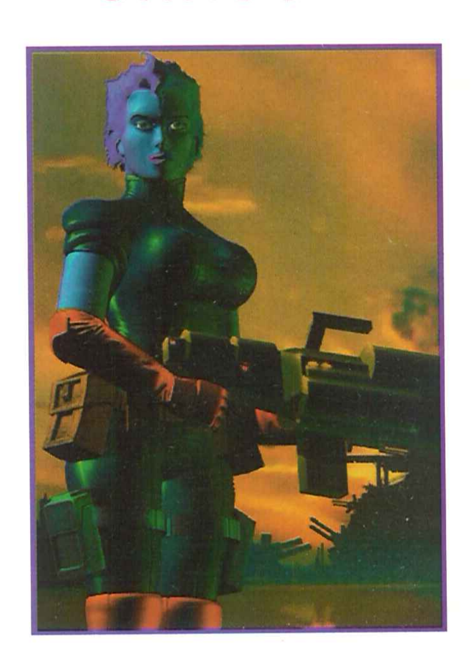


Bueno, poco más os podemos decir de este título que no os hayamos dicho ya, salvo que en Atlanta vimos una versión más avanzada, y que este programa de Kalisto sigue prometiendo bastante.

En esta aventura podremos adoptar el papel de Korben o Leelo, los dos protagonistas de la película, para enfrentarnos a un sinfín de avatares siguiendo fielmente el argumento visto en la gran pantalla. No en vano, en la realización del juego ha participado parte del equipo que rodó el film, incluido su director Luc Besson.

AVENTURA • UBI SOFT • SIN DETERMINAR

# CHAOS



No se sabe demasiado acerca de este título, que se encuentra todavía en pleno proceso de desarrollo, pero sí parece que será un juego de acción y estrategia en 3D con muchos diálogos de por medio y estética ligada al comic.

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

# Jugando a ser Crivillé

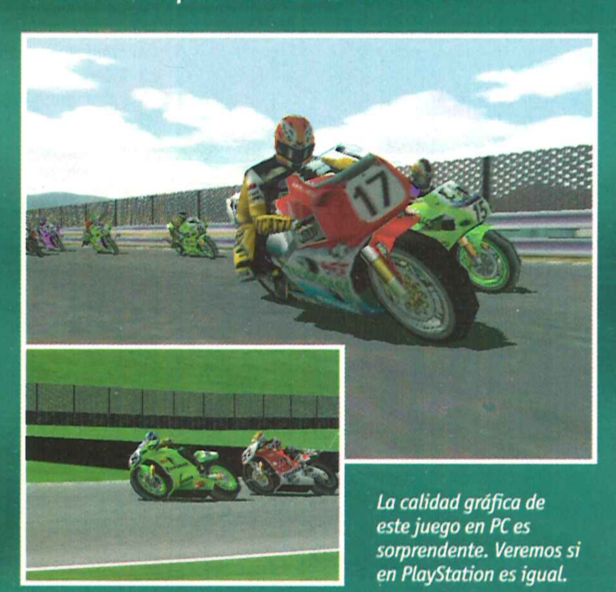
La verdad es que el lanzamiento de este juego en nuestro país va a llegar en un momento ideal, con toda la plana de nuestro pilotos copando las primeras posiciones en el campeonato del Mundo de Motociclismo.

El juego está siendo desarrollado por Virgin Interactive, y verá primero la luz en PC para después ser convertido a PlayStation.

Virgin se ha hecho con la licencia oficial del Campeonato, lo que quiere decir que en el juego encontraremos réplicas exactas de máquinas de Ducati, Honda, Suzuki, Kawasaki y Yamaha, para lo cual los desarrolladores han incorporado datos técnicos de los propios fabricantes, en aras de conseguir el mayor realismo posible.

También se incluirán las replicas exactas de los circuitos más importantes y habrá modo de clasificación, entrenamiento y carrera.

Técnicamente será una auténtica pasada. Como detalle os podemos adelantar que los gráficos de los pilotos serán independientes de los de las motos, de manera que podremos ver espectaculares caídas con los pilotos volando por los aires y después levantandose para reiniciar la carrera.



La calidad gráfica de este juego en PC es sorprendente. Veremos si en PlayStation es igual.





VELOCIDAD • VIRGIN • PRINCIPIOS DEL 99

AVENTURA • MGM INTERACTIVE • PRIMAVERA 99

# TOMORROW NEVER DIES




La segunda película de James Bond 007 protagonizada por el guaperas Pierce Brosnan verá la luz esta vez en PlayStation, aunque guardará muchas similitudes con el juego que vimos para Nintendo 64 el año pasado.

Esta primera incursión de 007 en la máquina de Sony nos propondrá una aventura en 3D en tercera persona en la que habrá tiempo para todo, desde liarse a tiros con los malos hasta resolver todo tipo de misterios, pasando por utilizar los clásicos, ocurrentes y siempre revolucionarios artilugios del amigo Bond.

Como no podía ser de otro modo, el argumento del juego guardará mucha relación con el de la película del mismo título.





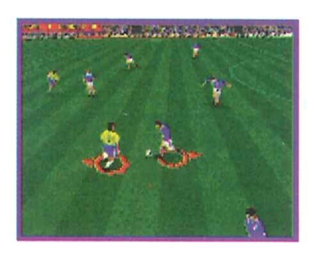


DEPORTIVO • INFOGRAMES • NAVIDADES

# CANAL + SOCCER

Un juego de fútbol que pretende recoger lo mejor de todos los simuladores que han aparecido hasta el momento. Para afrontar semejante reto, incluirá todo tipo de opciones y modos de juego, equipos reales y una excelente realización técnica.





Uno de los grandes atractivos de este juego será su realización técnica.

# METAL GE

## ¿El mejor juego del `98?



Mucho antes de salir al mercado, casi todo el mundo coincide en que va a ser el juego del año. Y lo curioso es que nosotros también nos sumamos a esta opinión...

La historia de este título comienza hace bastantes años, cuando Konami lanzó para MSX un juego con un original sistema de juego en el que se mezclaba acción y estrategia. En 1993, Hideo Kojima, responsable entre otros de «Policenauts» y «Snatcher», retomó aquella vieja idea y comenzó a escribir un nuevo guión.

Tras estos 5 largos años, el juego está a punto de ver la luz en PlayStation y, efectivamente, hemos comprobado que mantendrá el mismo mecanismo que aquella versión de MSX, aunque, lógicamente, ofreciendo un aspecto gráfico infinitamente superior.

Este compacto va a redefinir el concepto actual de los juegos de acción/aventura. Se dice que las sensaciones que se experimentan la primera vez que juegas con «Metal Gear» sobrepasan con creces a las que despliega «Resident Evil 2». Y es que todo puede ocurrir en el juego de Konami.

Para empezar, aquí no hay escenarios prediseñados, sino que se van generando en tiempo real. Esto, que en principio puede parecer un simple alarde técnico, en la práctica supone una inyección de realismo brutal y la impagable sensación de que en verdad se está viviendo una experiencia interactiva. Después aparece el desarrollo de la historia, donde el enfrentamiento con los enemigos pasa a ser un elemento secundario, y el protagonismo lo acaparan las labores de espionaje, intentar no ser descubierto y acabar con los guardias de la manera más silenciosa posible. Luego llegan otros elementos que completan el círculo, como las relaciones de amistad, traición e incluso romance que experimenta el protagonista a lo largo de la aventura.

Es el juego total, que seguro marcará un nuevo hito en la historia de PlayStation.




*El desarrollo de «Metal Gear» será completamente innovador ya que los ´vigilantes de la fortaleza sólo nos atacarán si nos descubren. Nuestro objetivo será pasar entre ellos sigilosamente.*

# AR SOLID

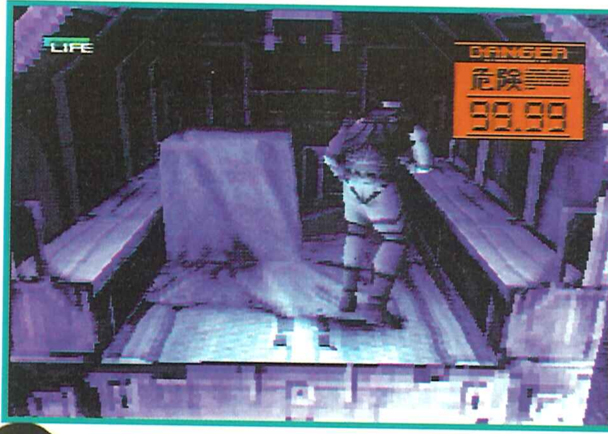


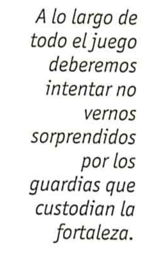
*«Metal Gear Solid» se está despertando uno expectativas inusitadas, más incluso en Occidente que en el propio Japón.*



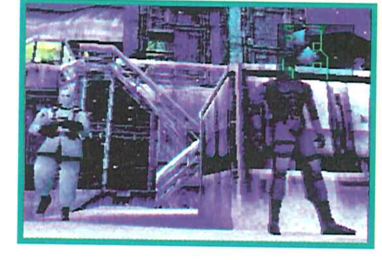



*El juego intercalará escenas cinemáticas para conseguir que la historia se desarrolle de una manera más fluida.*



*A lo largo de todo el juego deberemos intentar no vernos sorprendidos por los guardias que custodian la fortaleza.*







## al habla con hideo kojima

Durante el show hubo una breve presentación del juego a la que asistió su productor, Hideo Kojima, quien reveló algunos aspectos interesantes de este proyecto.

«Metal Gear» comenzó realmente a programarse en 1996, aunque el proceso fue muy lento porque Kojima todavía estaba trabajando en otros proyectos que tenía pendientes.

En este trabajo han participado unas 30 personas, prácticamente las mismas que crearon «Policenauts» y «Snatcher».

Y esto fue lo que Kojima contestó cuando se le preguntó por la capacidad que este juego utiliza de PlayStation: *"Los programadores dicen que un 120%... pero yo creo que aún podíamos haber hecho más cosas. De todos modos, aunque creamos el juego específicamente para PlayStation, hubo muchas cosas que no pudimos hacer. Quizás cuando haya otra máquina más potente lo intentaremos".*

Y en cuanto a qué juego será su rival, manifestó: *"No creo que lo sea «Resident Evil 2» porque es un estilo diferente. Pero reconozco que el juego de Capcom me gusta mucho."*

BEAT´EM UP • EIDOS • OCTUBRE 98

# NINJA, SHADOW OF DARKNESS

Otro que repite en Atlanta, porque parece que no acaba de salir al mercado. Se trata de un "beat´em up" que recupera el estilo de juegos como «Double Dragon», ambientado en el antiguo Japón.

Además del muestrario de golpes y peleas, el juego incluye ciertos elementos estratégicos, resolución de puzzles y algunas fases con plataformas. Por supuesto, no faltan ítems que recoger, enemigos de todo tipo y los inevitables jefes finales.







*En este juego el protagonista deberá vérselas con los enemigos más sorprendentes.*

BEAT´ EM UP • EIDOS • DICIEMBRE 98

# OMIKRON, THE NOMAD SOUL









Otro "beat´em up" que llega de la mano de la prestigiosa Eidos.

Sin embargo, «Omikron, The Nomad Soul» posee un argumento mucho más elaborado y un desarrollo complejo que combina los enfrentamientos cuerpo a cuerpo con un interesante componente de aventura.

Además, parece ser que Eidos está utilizando un engine bastante más potente que el visto en el resto de los juegos para este género, con lo que la calidad final promete ser de muy alto nivel.

AVENTURA • SONY • NOVIEMBRE 98

# SYPHON FILTER

En plena vorágine de aventuras en 3D, Sony of America nos presenta su propia apuesta, un historia de espionaje en la que un agente llamado Gabriel Logan tiene la complicada misión de salvar al mundo de los peligrosos planes de un grupo terrorista que pretende acabar con la humanidad liberando un virus llamado Syphon Filter.

La acción se desarrolla a lo largo de 7 mundos en los que Logan deberá realizar todo tipo de tareas, sin subestimar la peligrosidad de sus enemigos, cuya Inteligencia Artificial esta siendo especialmente cuidada por los programadores.





# La magia en 3D inunda PlayStation

SPYRO THE DRAGON









*«Spyro the Dragon» fue una de las grandes atracciones de la feria. Su desarrollo en el de una aventura de plataformas tridimensional, por lo que ya hay quien le ha calificado como el «Mario 64» de PlayStation.*

Muy atentos, porque estamos sin duda ante uno de los juegos más importantes de cara a las Navidades, y toda una sorpresa por parte de Sony. El proyecto nace en Universal Studios, desde donde también aparecieron los dos primeros «Crash Bandicoot», y en concreto de un prometedor grupo de programación llamado Insomniac Games.

«Spyro The Dragon» es un alucinante y precioso juego en 3D que combina con maestría la aventura, la acción e incluye alguna pequeña dosis de plataformas. Hay quien ya habla de el "alter ego" de Mario en PlayStation.

Tomando como protagonista a un simpático cachorro de dragón, el jugador podrá recorrer hasta 36 espectaculares niveles que ponen de manifiesto más que nunca la capacidad de la máquina para crear espectaculares mundos tridimensionales con un colorido increíble y además en alta resolución. Y junto a esta demostración técnica, -sin duda lo más potente que hemos visto en PlayStation dentro de este género-, el juego propone un adictivo recorrido, con infinidad de mundos que explorar, planteando diversas situaciones en las que el jugador deberá hacer gala tanto de una notable habilidad como de buenas dosis de sentido común.





*Estamos ante un juego que presenta una calidad gráfica sensacional, una gran jugabilidad y que encierra en su mundo innumerables sorpresas.*





MATAMARCIANOS • GTI • SEPTIEMBRE 98

# B-MOVIE

Recuperando el clásico estilo de los matamarcianos, este juego apuesta por la sencillez y la jugabilidad más salvaje, presentando un intenso enfrentamiento entre las naves terrestres y el ejército de los alienígenas.

Para no salirse de las reglas del género, el jugador podrá ir recogiendo todo tipo de ítems, que le proporcionarán armas y nuevas naves, aunque también se incluirán elementos más novedosos, como la obligación de rescatar a algunos ciudadanos en peligro o la inclusión de niveles secretos en los que el juego cambia radicalmente.



*Este "shoot´em up" de GTI destaca por sus espectaculares gráficos.*





AVENTURA • ELECTRONIC ARTS • DICIEMBRE 98

# DUNGEON KEEPER 2



La segunda parte de este juego mítico en las 16 bits verá la luz a finales de año en PlayStation, y llegará con un buen número de secuencias en FMV y su clásico sistema de juego en el que se combinan a partes iguales aventura, rol y estrategia.

De momento, esta es toda la información, tanto de argumento como gráfica, que os podemos ofrecer.

DEPORTIVO • CAPCOM • OCTUBRE 98

# FREESTYLE BOARDING 99





En esta época del año resulta refrescante hablar de un título de este tipo, a pesar de que su lanzamiento está previsto para dentro de unos meses. Para allá para Octubre este simulador de snowboard con 8 circuitos diferentes y varios modos de juego a elegir, nos demostrará lo divertido que pueden resultar los deportes de invierno.

ACCIÓN • SHINY • OCTUBRE 98

# WILD NINES



También este juego lleva ya tiempo anunciándose -empezó en el E3 del año pasado- pero parece que sus creadores no estaban muy contentos de cómo les estaba quedando, y decidieron empezar de nuevo tomando como base la idea inicial del juego.

Ahora la cosa tiene mucho mejor aspecto, el protagonista se ve más grande que en la versión inicial, y el desarrollo trepidante y salvaje de la acción parece estar ahora bastante más equilibrado. Un juego de acción con armas imposibles, muchos enemigos que abatir y un sentido del humor negro muy marcado.





*Este título ha experimentado un considerable cambio - a mejor- con respecto a la versión que vimos durante el E3 del pasado año.*

AVENTURA • KONAMI • NOVIEMBRE 98

SILENT HILL

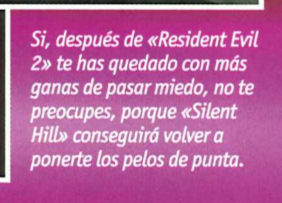
# El terror llama a tu puerta

Otra de las grandes sorpresas de este E3. Konami -¡están en racha los colegas!-, lo trajo a la feria sin previo aviso, y todos nos quedamos alucinados con la calidad de sus imágenes, su excelente banda sonora y el talento con el que los programadores parecen haberse enfrentado a un género tan difícil como es el del terror desde la óptica de una aventura de acción.

La historia se desarrolla en un pueblo llamado Silent Hill en el que se respira un ambiente de tal tranquilidad que casi resulta aburrido. Un lugar en el que tras la visita veraniega de algunos turistas se queda sin vida... y sus habitantes también.

Son inevitables las comparaciones con «Resident Evil 2», y os podemos asegurar que la calidad de la intro del juego de Konami supera incluso a la de Capcom. Y el juego en sí resulta más realista, mucho más tenebroso y con un concepto del suspense mucho más acusado. Konami está que se sale.





*Sí, después de «Resident Evil 2» te has quedado con más ganas de pasar miedo, no te preocupes, porque «Silent Hill» conseguirá volver a ponerte los pelos de punta.*





VELOCIDAD • VIRGIN • NOVIEMBRE 98

# PROFESSIONAL SPORTS CAR RACING

En pleno reinado de «Gran Turismo» en el mundo de los coches, Virgin se atreve a cuestionar su supremacía con este prometedor título que también incluirá algunos de los modelos de coches más conocidos por el público.

Este simulador ofrecerá diferentes modos de juego y multitud de detalles para intentar convertir cada competición en una carrera real. Así podremos ver todo tipo de condiciones meteorológicas, diferentes cámaras y cuidados diseños de coches y circuitos.







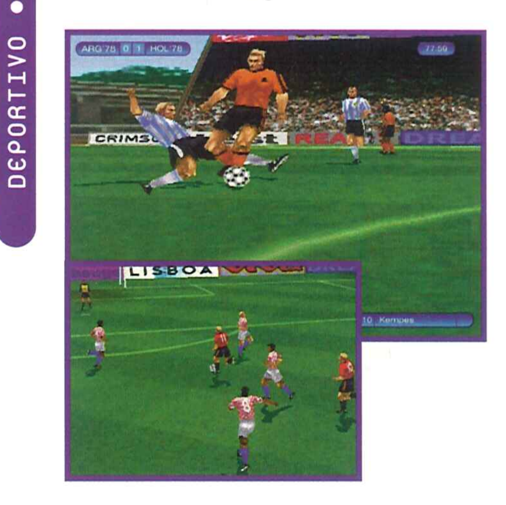




DEPORTIVO • GREMLIN • SEPTIEMBRE 98

# VIVA SOCCER

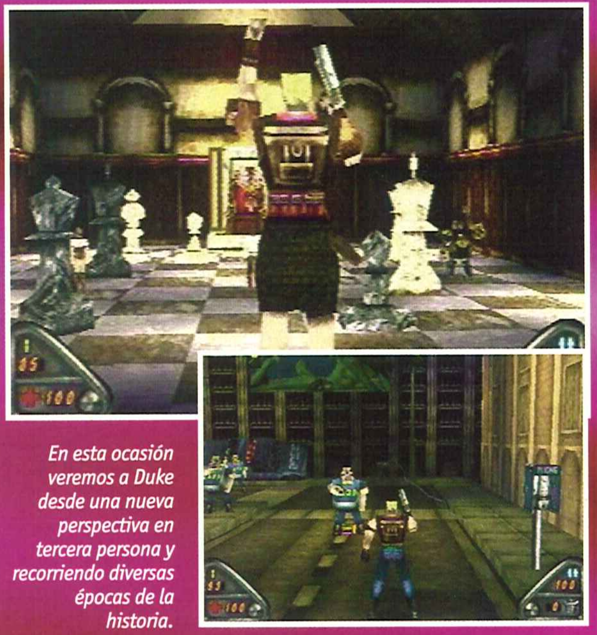
Ya os hemos contado algo acerca de este juego de fútbol, pero no está de más recordaros que incluirá hasta 16.000 jugadores y 900 equipos reales, pertenecientes a toda la historia del fútbol, de manera que el usuario podrá elegir cualquier selección nacional que haya participado en los campeonatos del Mundo desde 1958. Su estilo de juego se encuadra dentro de la simulación de la saga «FIFA».



# Vuelve el bestia

## DUKE NUKEM: TIME TO KILL

ACCION • GTI • OCTUBRE 98



*En esta ocasión veremos a Duke desde una nueva perspectiva en tercera persona y recorriendo diversas épocas de la historia.*





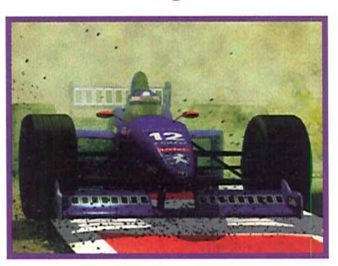



**Ya se acerca la secuela de uno de los juegos más admirados por los amantes de los "shoot´em up" subjetivos. En esta nueva entrega, el amigo Duke tendrá que buscar la acción en diferentes épocas de la historia, y así podremos verle en la antigua Roma, los años oscuros y en el mismísimo Salvaje Oeste. Por supuesto, todo ello conllevará un alucinante y variado arsenal para que el protagonista se desfogue a gusto, además de toda una exhibición de decorados y sorprendentes mundos 3D que recorrer.**

**Como otras novedades cabe destacar la inclusión de un modo multiplayer en el que varios jugadores podrán enfrentarse entre sí.**

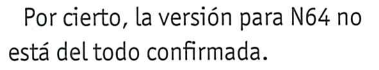
VELOCIDAD • PSYGNOSIS • OCTUBRE 98

## F-1 RACING 98





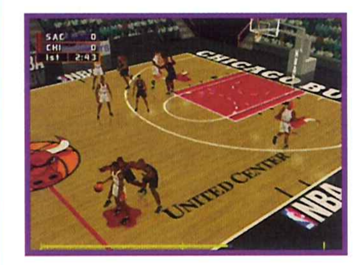
Esta tercera versión del sensacional juego de Fórmula 1 presentará un retocado aspecto técnico, que influirá en el diseño de los coches, la actividad en pista, los comentarios - ahora a dúo- y la Inteligencia Artificial de los pilotos manejados por la máquina. Tampoco hay que olvidar la inclusión de otros detalles, como el nuevo modo para cuatro jugadores, o la posibilidad de comunicarse con boxes en cualquier momento de la carrera.

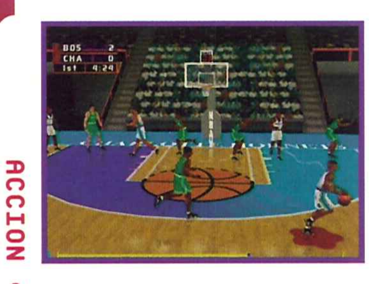


Por cierto, la versión para N64 no está del todo confirmada.

DEPORTIVO • ELECTRONIC ARTS • OCTUBRE 98

## NBA LIVE 99



Estamos ante la quinta entrega del que sin duda es el mejor juego de baloncesto de la historia, pero si se mantiene la tradición, esta versión del 99 volverá a superar a sus predecesoras.

Para ello, EA Sports está mejorando el diseño y las animaciones de los jugadores, que contarán con nuevos movimientos, una depurada IA y que incluirá nuevas opciones en cuanto a la dirección administrativa de los equipos. Aunque seguro que no faltarán unas cuantas sorpresas más.

ARCADE • HASBRO • NOVIEMBRE 98

## GLOVER



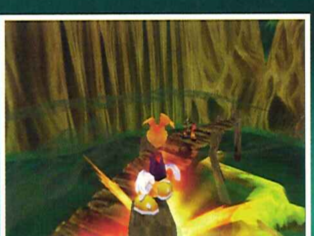

Un juego que ofrece una original fórmula de diversión. En él, lo que se nos pide es que hagamos el mejor uso posible de las bolas y globos que tenemos a nuestra disposición, a lo largo de un mágico camino en el que nos toparemos con todo tipo de dificultades. Entre ellas, puzzles y enemigos de todo tipo a los que deberemos enfrentarnos cambiándolos de forma. Curioso.

PLATAFORMAS • UBI SOFT • 1999

RAYMAN 2

# Colorido y diversión









*Como podéis apreciar, la calidad gráfica que acompaña a esta nueva aparición de Raiman en las consolas es impresionante.*

**Esta segunda parte del famoso juego de Ubi también consiguió reunir a un buen número de aficionados frente a sus imágenes.**

**Y es que la calidad que ofrecerá esta secuela puede convertirle en uno de los mejores plataformas de la temporada.**

**El excelente colorido, resolución y detalle con que se muestran los entornos 3D de todo el juego nos dejó realmente sorprendidos.**

**Además, ahora podremos ver a un Rayman mucho más dinámico, capaz de realizar todo tipo de movimientos y sin perder nunca su particular sentido del humor.**

**En esta ocasión Rayman es hecho prisionero junto a sus amigos por los piratas robots. Él consigue escapar, pero ahora debe intentar liberar a sus compañeros recogiendo los ingredientes que forman una pócima mágica que conseguirá abrir las puertas del Gran Poder.**

## BIOFREAKS

LUCHA • GTI • OCTUBRE 98



*Este juego de lucha destacará sobre todo por su estética, que recuerda de lejos a la atmósfera de «Doom»*

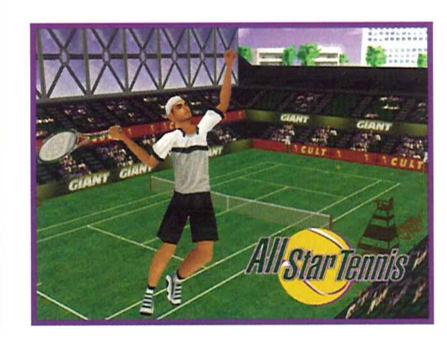
Desde los estudios de Midway nos llega este atípico juego de lucha protagonizado por mutantes de una era postnuclear capaces de utilizar cualquier parte de su cuerpo para tumbar al rival y si no es suficiente, recurrir a las armas más potentes. Su estética inspirada en «Doom» le hace aún más atractivo.

## ALL STAR TENNIS

DEPORTIVO • UBI SOFT • OCTUBRE 98

Además del prometedor aspecto de este simulador, parece que podrá contar con el apadrinamiento de Conchita Martínez, una de las mejoras jugadoras del mundo.

Además podrán elegirse otros jugadores del circuito internacional para disputar torneos en toda clase de superficies. Muy prometedor.






## STREAK

VELOCIDAD • GTI • NOVIEMBRE 98







Un deporte para el futuro en el que los competidores montan una especie de monopatines antigravitatorios (parecidos a aquellos de "Regreso al Futuro II") sobre cualquier tipo de superficie, ya sea agua, hielo, asfalto o túneles mareantes.




## Ha muerto Katana: ¡Viva Dreamcast!

# El sueño de Sega se ha hecho realidad.

**Por fin los rumores han pasado a ser hechos: Sega ya tiene su nueva consola, la consola del 2000. Su nombre definitivo será Dreamcast y hará gala de una impresionante capacidad técnica, nunca vista hasta la fecha en un sistema de entretenimiento doméstico. Sega no quiere cometer viejos errores y está cuidando hasta el más mínimo detalle para comercializar una máquina que consiga revolucionar por completo el mercado. Los primeros en disfrutar de las posibilidades de Dreamcast serán -cómo no-, los japoneses, que la encontrarán en las tiendas el próximo otoño, mientras que los europeos deberemos esperar hasta finales de 1999 para conocer las excelencias de una máquina con la que Sega pretende recuperar su posición de privilegio en el mercado mundial.**



El día 21 de mayo Sega reunió en Tokio a unos 850 periodistas de todo el mundo para asistir a la presentación oficial de su nueva consola, Dreamcast.

Los actos fueron organizados para la presa japonesa, pero Sega tuvo la deferencia de invitar a algunos representantes de la prensa internacional, entre la cual se encontraba Hobby Consolas. Todos estábamos impacientes esperando el momento en el que se levantase el telón y se empezasen a desvelar los secretos de este ambicioso proyecto...

**El nuevo desafío de Sega.** La presentación tuvo lugar en uno de los salones del hotel New Otani, bajo el nombre de "The New Challenge». En un principio, los periodistas buscábamos el nombre de Katana por todas partes, pero lo único que se podía ver por allí eran unos enormes carteles con la palabra Dreamcast bajo una misteriosa espiral: la nueva consola de Sega ya tenía nombre y logotipo oficiales.

Mientras surgían los comentarios acerca del nuevo nombre, **Shoichiro Irimajiri**, Presidente de Sega, apareció y dio inicio a la ceremonia de presentación.

Irimajiri comenzó a exponer las virtudes de su nuevo proyecto y a ensalzar la revolución tecnológica que supondrá esta nueva consola, para cuyo desarrollo Sega ha reunido a las compañías más prestigiosas en el ámbito del hardware.

**NEC y Videologic** han aportado el soporte de la tecnología gráfica Highlander basada en el Power VR 2; **Yamaha** ha creado los chips dedicados al apartado sonoro; **Hitachi** ha sido la responsable del desarrollo de la CPU principal de Dreamcast, el SH4, un chip de 128 bit que será un soporte extraordinario para entornos 3D; y **Microsoft** ha realizado una versión especial de su Windows CE, que será el Sistema Operativo en el que estará basado la máquina.

Increíble: la arquitectura de Dreamcast será prácticamente idéntica a la de los PCs actuales más potentes, con el aliciente añadido de que



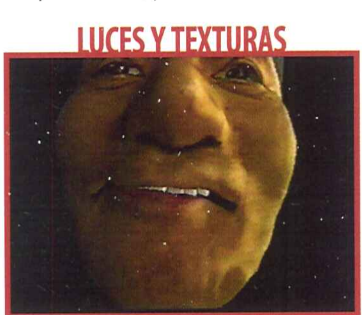

*Shoichiro Irimajiri, Presidente de Sega, presentó su Dreamcast rodeado de representantes de las compañías de hardware que están colaborando en este proyecto: Hitachi, Videologic, Yamaha, NEC y Microsoft. Sin duda, si lo que pretendían era impresionar, lo consiguieron.*

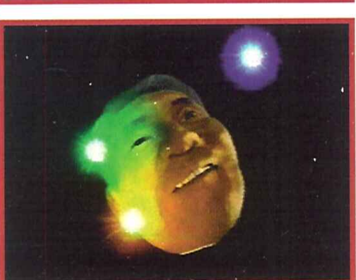
estará optimizada especialmente para los videojuegos.

**El primer sueño.** Volvemos al acto de presentación. En una pantalla gigante situada tras Irimajiri comienzan a aparecer imágenes. Es la primera demostración pública de las posibilidades de la tecnología Dreamcast, pero que demuestra -según Sega- tan solo el 20% del potencial de la máquina.

Un modelo 3D de la cabeza del propio Irimajiri aparece en pantalla. Empieza a rotar, a hablar, con una apariencia casi real. La calidad es sorprendente, pero se hace aún más impresionante cuando luces de colores empiezan a pasar sobre la cara de Irimajiri, que acusa todos los cambios de luz en tiempo real. Después, la cara empieza a deformarse, a transformarse, adquiere textura metálica, se hace transparente....La primera demostración ha finalizado.

## LUCES Y TEXTURAS







*El rostro de Irimajiri, Presidente de Sega, fue utilizado para la demostración del uso de texturas y aplicación de luces en tiempo real.*

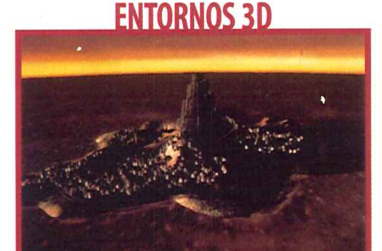


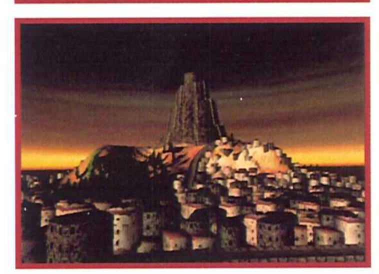
*El presidente de Microsoft, Bill Gates, también se sumó a la fiesta, y aunque no estuvo en persona, envió un vídeo en el que comentó lo satisfecho que se sentía con su nueva relación con Sega y manifestó su confianza en Dreamcast.*

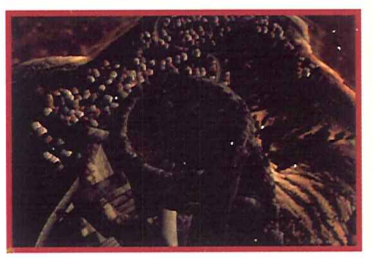
Ahora en la pantalla vemos una isla con un pueblo y dominada por un torreón. La cámara se mueve a velocidad de vértigo entre las callejuelas, rota sobre la isla, la luz cambia, la puesta de sol se aclara, se oscurece... Tres millones de polígonos moviéndose en un segundo tienen la culpa de semejante despliegue. Y si tenemos en cuenta, por ejemplo, que la placa Model 3 mueve poco más de un millón de polígonos...

Tras esta apabullante exhibición, tomaron la palabra representantes de las distintas compañías involucradas en el proyecto, incluyendo al mismísimo **Bill Gates** quien, en una grabación en vídeo, comentó la confianza que tenía en Sega y en Dreamcast y puso de manifiesto su esperanza de seguir colaborando en el futuro. Sin duda, fue una presentación a lo grande.

## ENTORNOS 3D







*Gracias a la posibilidad de mover 3 millones de polígonos por segundo, los efectos 3D resultarán sorprendentes. En la presentación pudimos presenciar una demostración de este potencial.*

**Tecnología punta.** Al día, siguiente, y sólo para la prensa europea, se puso en marcha una segunda demostración.

Bajo la prohibición de grabar o sacar fotografías, **Hideki Sato** (Supervisor de Desarrollo de Dreamcast) nos mostró varios proyectos que pueden, o no, convertirse en juegos.

Como la producción final de la placa aún no ha comenzado, la emulación se hizo sobre PC y se nos avisó de que no veríamos más allá de una tercera parte de lo que la máquina desarrollará verdaderamente.

Vimos una carrera de vehículos que volaban sobre detallados circuitos, una moto de agua que corría sobre un lago mientras la luz cambiaba continuamente...

Sato relató también algunas de las particularidades técnicas de Dreamcast, como resoluciones de 640x480 y superiores, 64 canales de sonido 3D, CDs de alta densidad (lo que se interpretó como CDs de 1GB, grabados por ambas caras), posibilidades de uso de Dolby Surround y Pro Logic... En definitiva, Dreamcast se perfila como la consola que desarrollará la tecnología más avanzada.

## EL "DREAM TEAM"

*Uno de los aspectos en el que Sega no quiere fallar es en el del software y para ello ha buscado el apoyo de prestigiosos grupos de programación japoneses, estadounidenses y europeos.*

*Pero Sega no se ha limitado a llegar a acuerdos formales con estos grupos, sino que incluso ha invertido en ellos, de manera que han pasado a ser, total o parcialmente, de la propia compañía nipona.*

*En la presentación estuvieron algunas de estas compañías que desde ya están trabajando en la creación de juegos para Dreamcast:*

- *Appaloosa («Ecco»)*
- *Argonaut («Croc», «Starwing»...)*
- *Bizarre Creations («F-1»).*
- *No Cliché (compañía formada por el equipo íntegro de lo que fue Adeline («Alone in the Dark») y perteneciente ahora al 100% a Sega.*

*Nada se dijo de títulos, pero todo nos hace pensar que cada compañía se dedicará a los juegos en los que son especialistas, algo que asegura variedad y calidad para que en el lanzamiento europeo de Dreamcast (Navidades del 99) haya disponibles al menos 30 juegos, cifra que alcanzará por esas fechas en Japón el número de 100.*

*Pero Sega no está parada y ya está ultimando los cinco títulos que acompañarán el lanzamiento japonés de la consola, entre los que estará el proyecto de Tetsuya Mizuguchi (al frente del equipo AM Anex) de realizar un juego de rol en 3D como nunca antes se ha visto.*

*Días más tarde, en el E3 de Atlanta, se repitió una presentación similar, en la que se dieron los nombres de otras compañías que programarán para Dreamcast: Acclaim, Midway, GTI, Interplay y Microprose.*

# Así será Dreamcast

Dreamcast será una consola de una capacidad técnica impresionante, para lo cual Sega ha buscado la colaboración de las más prestigiosas compañías de hardware a nivel mundial.

Así, **Hitachi** ha sido la encargada de desarrollar la "mente" de Dreamcast. El chip **Hitachi SH4** ha sido reconfigurado expresamente para aumentar su capacidad de proceso y acelerar los cálculos necesarios para ofrecer entornos 3D. Esto suena muy bien, pero para que os hagáis una idea real de lo que estamos hablando, os diremos que este chip **consigue desarrollar una velocidad 4 veces superior a la del Pentium II.**

Por su parte, **Microsoft** se ha encargado de adaptar el sistema operativo de los mini-ordenadores, el **Windows CE,** y ha optimizado sus funciones para los juegos. Gracias a este sistema, en el que trabajan conjuntamente Sega y Microsoft, los programadores contarán con herramientas y lenguajes que les resultarán muy familiares, **lo que ahorrará mucho tiempo tanto en los desarrollos como en las posibles conversiones de los juegos de Dreamcast a PC y viceversa.**

Para dotar a Dreamcast de un motor gráfico de gran potencia, se ha empleado un chip de **NEC**, el Power **VR2,** que ofrece un rendimiento de 3.000.000 de polígonos con tecnología anti-aliasing que se verá apoyado por el **Power VR** de **Videologic** en lo que se refiere a entorno gráfico tridimensional.

Por otra parte, la creciente importancia del apartado sonoro en los videojuegos ha decidido a Sega a trabajar con **Yamaha**, quien ha aportado **un potente chip de sonido 3D**. Además, Yamaha ha colaborado en el desarrollo de un **CD ROM de alta velocidad** (que, al parecer, estará grabado por las dos caras), y que acelerará la velocidad de acceso y permitirá más capacidad de almacenamiento.

Como veis, Dreamcast técnicamente estará sobrada, pero de prestaciones externas tampoco andará nada mal. Por ejemplo, incluirá -además de un modem interno-, **cuatro entradas para pads,** los cuales incorporarán dos tipos de controladores, analógico y digital, y seis botones, dos de ellos a modo de gatillos.

Con este despliegue técnico seguro que muchos os estáis preguntando que cuánto va a costar esta consola. Bien, aún es muy pronto para fijar precios, pero Sega ha anunciado que Dreamcast costará en Japón **alrededor de los 30.000 yens** (unas 32.000 pesetas). En Europa y EEUU aún no hay nada decidido, pero Sega España nos ha asegurado que tendrá un precio muy competitivo. Veremos.

## Características técnicas

**CPU:** Hitachi SH4 RISC 128 Bits.

**Velocidad:** 200 MHz/360 MIPS.

**Engine Gráfico 3D:** Power VR2 (3 millones de polígonos)

**Sonido:** Procesador Yamaha 32 bits RISC (64 canales ADPCM).

**Memorias:** 16 MB RAM (64 Mbit SDRAM X2).

**Memoria de vídeo:** 10 MB

**Memoria de Sonido:** 2MB.

**Modem:** V43 33.6 kbpds. V42 y soporte MNP5 (recambiable).

**Sistema Operativo:** Windows CE adaptado.

**CD ROM:** 12 velocidades (discos de alta densidad)

**Paleta:** 16,7 millones de colores.

**CG:** Bump mapping, niebla, Alpha Blending, Mip Mapping, filtro Trilineal, Anti Aliasing.

**Grabación de datos:** VMS.

**Tamaño:** 190x195x78 mm

**Peso:** 2 Kg.



## MANDO ANALÓGICO Y DIGITAL



*El pad incluirá una cruceta digital y un stick analógico. También dispondrá de un display para el VMS.*

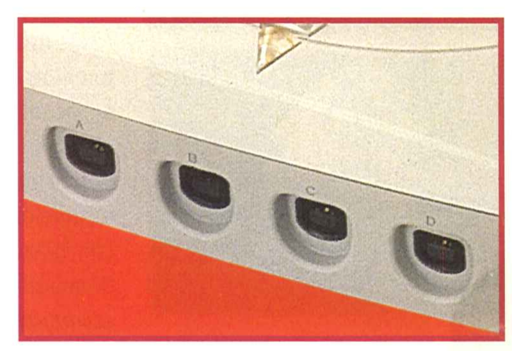



*Dispondremos de cuatro botones en el frontal del mando y de dos más, a modo de gatillo, en la parte posterior.*

## UN DISEÑO ELEGANTE



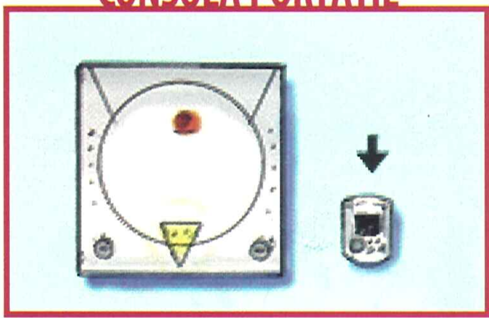

*El color blanco de la consola no es definitivo, aunque sí parece confirmado que habrá pads de todos los colores.*




*En el frontal de la consola habrá entrada directa para cuatro mandos, lo que sugiere muchos juegos multiplayer.*

# VMS: Un periférico de lujo

## CONSOLA PORTÁTIL





*Además de servir para almacenar las partidas a modo de tarjeta de memoria y como una pequeña agenda, el VMS podrá llevarse al cuello y ser empelado como consola portátil.*

## Características técnicas




**CPU:** Energy-Saving 8-bit.

**Memoria:** 128 Kb.

**Pantalla:** LCD 48 x 32 puntos.

**Tamaño de pantalla:** 37 mm x 26 mm.

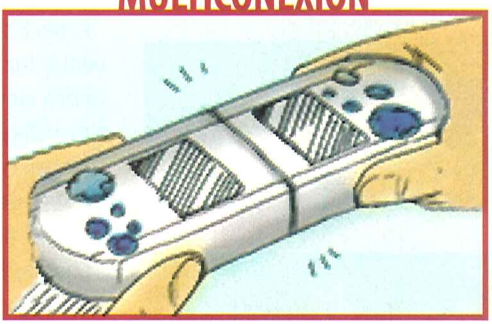
**Alimentación:** 2 pilas de botón, apagado automático.

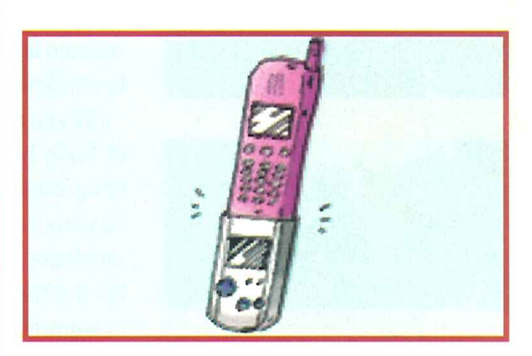
**Sonido:** PWM 1 canal.

**Tamaño:** 47 mm (ancho) x 80 mm (largo) x 16 mm (alto).

**Peso:** 45 grs.

## MULTICONEXIÓN





*Las posibilidades de conexión serán ilimitadas. Además utilizarlo en Dreamcast, podremos conectarlo al teléfono, a las recreativas, a otro VMS para jugar con un amigo...*

Junto a la consola se presentó un impactante periférico, el VMS (Visual Memory System). Se trata de un pequeño aparatito diseñado para ser introducido en el pad de la consola como una especie de tarjeta de memoria.

Sin embargo, las utilidades de VMS irán más allá de ser un simple back-up, también nos servirá para planificar estrategias en juegos de rol, guardar combos, configurar coches para los juegos de carreras...

Ninguno de estos datos aparecerá reflejado en la pantalla del juego, sino en el display de LCD monocromo propio del VMS o en el display del pad de control.

Por otra parte, el VMS llevará sus propios botones de control, de manera que, al ser separado de la Dreamcast, podrá ser empleado también como una consola portátil completamente independiente.

Con las partidas que hayamos guardado en el VMS podremos también jugar en las recreativas ya que, al parecer, Sega lanzará una nueva generación de arcades basadas en una placa llamada Naomi que será compatible con Dreamcast.

Además, nos permitirá transferir datos por teléfono, conectar dos VMS para jugar a dobles, transferir los juegos de Dreamcast y muchas aplicaciones más aún sin desvelar.

En Sega le auguran tanto éxito a este aparato que el VMS se empezará a comercializar este verano, antes incluso que la propia consola. Es más SNK ha anunciado la puesta a la venta este otoño de una portátil llamada Neo Geo Pocket que será compatible con Dreamcast y muy probablemente con el VMS.




## «Godzilla»: el primer juego

***Este será el primer juego que se pondrá a la venta para el VMS el cual, en principio, sólo estará disponible en los cines donde se pase la película "Godzilla".***

***El objetivo será criar un monstruo y enfrentarlo a los de otros usuarios de VMS, robándoles ADN para que nuestra criatura evolucione. El aparatito costará en Japón unas 4.000 ptas., el juego unas 2.500, y ya se le augura un éxito fulminante.***




*Dos botones y un pad de control convierten al VMS en una pequeña portátil que, debido a sus funciones de agenda, nunca estará totalmente desconectada.*

# «D2»: El primer juego para Dreamcast



*«D2» ofrecerá más de diez minutos de intro en la que intervienen secuestradores de aviones, policías de paisano, monstruos, paisajes nevados y, sobre todo, una animación de lujo para los personajes.*

El día 23 de mayo se presentó en Tokio el primer juego que verá la luz para Dreamcast. Será «D2», la segunda parte de la mítica videoaventura con la que Warp nos aterrorizó en Saturn y PlayStation. Posiblemente todos sepáis que este juego se estaba desarrollando para la desaparecida tecnología M2 de 3DO, pero si habéis visto alguna imagen de ese desarrollo o sabéis algo de su argumento, ya podéis ir olvidándolo todo.

Cuando Kenji Eno le ofreció a Sega su «D2», ésta no tuvo nada que oponer... salvo que cambiara absolutamente todo. De modo que sabed que el juego ya no será una videoaventura como la primera parte, sino un arcade 3D al más puro estilo «Resident Evil». Pero volvamos al día del estreno.

«D2» se presentó en plan superestrella. Para ello se utilizó el Tokio International Forum (algo así como el Palacio de Congresos de Madrid) y a él acudieron más de 5000 nipones -y unos cuantos españolitos- deseosos de saber cómo serán los juegos para Dreamcast. Las colas antes de que se abrieran las puertas eran kilométricas y el evento se inició con los acordes más conocidos de Carmina Burana, a los que les siguió la intro completa del juego.

Kenji Eno, el creador, subió a la palestra y comenzó a comentar las asombrosas imágenes que iban apareciendo en una gigantesca pantalla. A saber: el logo de «D2» rotando y mostrando todo tipo de efectos de luz, zooms, cambios de textura... Después apareció en pantalla Laura, la protagonista del juego, quien mediante la escena de la intro puso de manifiesto con qué fluidez y realismo se puede llegar a mover un modelo formado por varios centenares de polígonos. Ya sólo faltaba ver el juego real...

Un impresionante paisaje nevado se adueña de la pantalla. La cámara se mueve por el entorno sin que se produzcan parpadeos, ralentizaciones, pixelaciones...

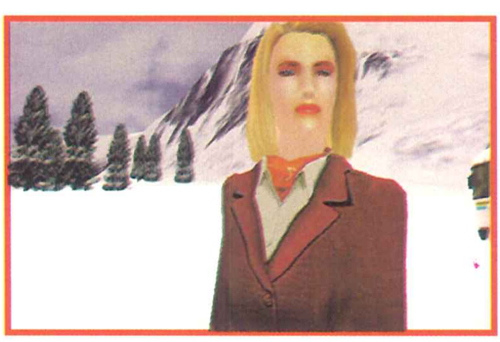
Laura corre por el escenario dejando huellas en la nieve y dispara sin compasión a un impresionate engendro que ha salido de una cabaña: acción y terror a partes iguales sobre un entorno gráfico que casi parece sacado de una estación Silicon Graphics. Pero no, es el juego, ¡y es alucinante!

Sega ha prometido que todos los títulos desarrollados por los "thrid parties" serán exclusivos para Dreamcast.

Si todos los juegos son como este «D2», esta nueva consola tiene el éxito más que garantizado.











*«D2» se encuentra en una fase inacabada de programación, tanto, que incluso "se colgó" en la mitad de la presentación. Sin embargo, los asistentes quedamos muy gratamente impresionados con la calidad que prometen los juegos para Dreamcast.*

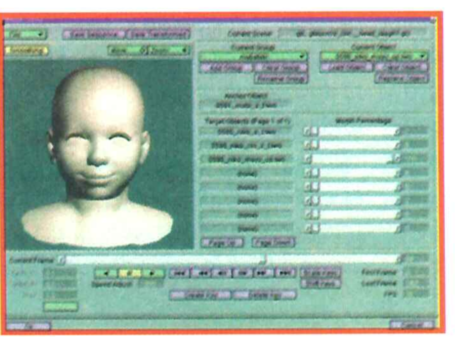
«D2» fue presentado en el Tokio International Forum en una pantalla gigante ante la que suspiraron -suspiramos- más de 5000 asistentes.



Las pantallas que os ofrecemos muestran el nivel gráfico que se alcanzará en «D2». En estas imágenes estáticas podeis ver la resolución y el grado de detalle del juego, pero aún tendremos que esperar más de un año para poder ver en España a Laura en movimiento.





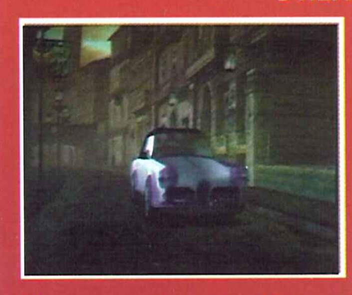


Una máquina capaz de mover tres millones de polígonos permitirá a los desarrolladores esmerarse a tope en la construcción de modelos, que luego parecerán casi reales en la pantalla.

# Otros juegos DREAM

*Se habla de muchos títulos para Dreamcast, aunque de muy pocos se han ofrecido imágenes, información o, ni tan siquiera, confirmación oficial de su lanzamiento. La rumorología habla de un «The Adventures of Lara Croft», de un «Resident Evil 3» y, por supuesto, de juegos de la propia Sega como «Virtua Fighter 3», «Scud Race» o «Daytona USA 2». Se afirma que para cuando Dreamcast llegue a Europa, en Japón habrá al menos 100 juegos para esta consola, pero de momento, Sega sólo ha ofrecido imágenes con cuentagotas. Aquí las tenéis.*

## DREAM CAR





No, no es una imagen repetida, es que Sega no ha dado más. Esta compañía está trabajando en un arcade de velocidad cuyos coches, como veis, tienen un aspecto bastante particular. La calidad de este juego promete, pero apuntaros por ahí otro nombre, «Sega Rally 2».

## DREAM NIGHTS



Nada se dijo el respecto de «NiGHTS», sólo se vio esta imagen tan sugerente, pero no sería extraño que el Sonic Team estuviera trabajando en sacarle todo el partido a su original idea construyendo un arcade 3D con libertad absoluta de movimientos.

## DREAM SOCCER





Se dice que uno de los primeros juegos será «Virtua Striker» y estas imágenes espía parecen confirmarlo. Tened en cuenta que las actuales recreativas están muy por debajo de las prestaciones de Dreamcast, por lo que las versiones domésticas tendrán una mayor calidad que la vista en los salones arcade. Eso se dice.

## DREAM SONIC



Esta imagen de Sonic puede no pertenecer al juego, pero todo parece indicar (es casi oficial) que otro de los títulos que va a inaugurar la consola va a ser una nueva entrega de las aventuras de Sonic. El puercoespín azul ataca de nuevo.

## Shoichiro Irimajiri nos cuenta sus impresiones sobre la nueva consola de Sega

# "Dreamcast es la mejor máquina de videojuegos existente en el mundo"

El nombre de la consola y su logo resultan un tanto peculiares, ¿cómo surgieron Dreamcast y el vortex que la representa.

*Hemos trabajado en el logo y en el nombre de la nueva máquina casi un año y medio. Ha supuesto un gran esfuerzo en investigación y diseño en cuestión de marketing para identificar el producto con la filosofía de Sega de ofrecer innovación y calidad. Se barajaron más de 5000 nombres antes de elegir el definitivo. El vortex de Dreamcast simboliza el nacimiento de la máquina y de un nuevo universo de videojuegos.*

Saturn aún se mantiene fuerte en el mercado japonés, así que ¿cuál será la estrategia de Sega para el lanzamiento de Dreamcast? ¿Cómo puede afectale a Saturn?

*El lanzamiento Dreamcast no implica que vayamos a dejar de lado a Saturn. Aún existe una importante demanda de máquinas en Japón y Sega seguirá proveyendo de software a Saturn con independencia de los proyectos para Dreamcast.*

*También queremos potenciar Saturn como una máquina atractiva para los desarrollos de "third parties", sobre todo para los que sean capaces de sacar un mayor partido de los juegos en 2D. En Japón hay una auténtica pasión por la animación 2D... Así, podríamos plantear una situación del mercado en la que los juegos de calidad 3D serían desarrollados para Dreamcast, y los juegos 2D podrían enfocarse hacia Saturn.*

En cualquier caso PlayStation domina el mercado en Japón, ¿podrá Dreamcast atraer parte de ese mercado volcado en PlayStation?



**Irimajiri es desde hace pocos meses el Presidente de Sega Enterprises, lo que no le ha impedido ser el ejecutor de uno de los proyectos más ambiciosos de la compañía nipona. La intención de Irimajiri es conseguir que Sega vuelva a estar a la cabeza del mercado mundial de las consola en el año de su cincuenta aniversario, en el 2001. Para ello va a apostar muy fuerte por Dreamcast, una máquina que ha superado en dos años las previsiones más optimistas sobre la regeneración del mercado de los videojuegos para consola. Atentos a sus palabras.**

*La potencia del hardware de Dreamcast es muy superior a todo lo que PlayStation pueda ofrecer ahora mismo. Además, la gran mayoría de "third parties" ya han declarado que sus más ambiciosos proyectos quieren desarrollarlos para Dreamcast, por la mejor tecnología que tienen a su disposición.*

*Incluso si PlayStation 2 saliera a la venta antes de lo previsto, supongamos que a mediados de 1999, Dreamcast cuenta con una tecnología líder en cada apartado específico (CPU, gráficos, sonido, Sistema Operativo...) y es muy difícil que esta tecnología sea batida con facilidad. Así que no se puede comparar ahora mismo lo que ofrece Dreamcast con lo que tiene PlayStation disponible.*

¿Cuál es la razón para que el lanzamiento se retrase en Europa y USA hasta las Navidades del 99?

*Europa y Estados Unidos son áreas muy complejas para Sega en estos momentos. Saturn no ha funcionado nada bien en estos mercados, y queremos contar con una seguridad del 100% de que en el momento en que Dreamcast aparezca en Europa y EEUU, cuente con el suficiente número de títulos y de la suficiente calidad.*

*Los "third parties" han empezado a trabajar hace muy poco con la tecnología de Dreamcast, y deben terminar de familiarizarse con ella y disponer de tiempo para programar juegos de calidad. Por eso el lanzamiento se retrasa casi un año en estas zonas.*

El hecho de que Dreamcast base casi toda su tecnología en una arquitectura de PC, ¿puede significar que la máquina no estará orientada al 100% hacia los videojuegos?

*En Sega consideramos que Dreamcast es la mejor máquina de videojuegos existente en el mundo. Además, puede ser considerada como el mejor sistema de entretenimiento doméstico en diversos aspectos, pero Sega se ha centrado únicamente en el videojuego.*

*La razón para usar Windows CE es muy sencilla: deseábamos que la máquina pudiera disponer de la mayor variedad posible de títulos y géneros. La gran mayoría de desarrolladores comentan la sencillez y versatilidad de la máquina a la hora de diseñar un juego y eso facilitará las cosas.*

*Otro ejemplo es el uso del CD que es mucho menor que en otras consolas, y se puede acceder directamente a toda la potencia que brin-*

*dan la memoria y el hard 3D, casi instantáneamente, al ejecutar un programa. Creemos que cuanta más potencia se ofrezca en el hardware, más posibilidades existen de disponer de variedad en el software.*

¿Es cierto que uno de los objetivos de Sega es situar Dreamcast como plataforma ideal para los Juegos de Rol?

*Una de las cualidades que sitúan a Dreamcast a la vanguardia tecnológica es la posibilidad de disfrutar de un nivel de calidad visual casi cinematográfica. Si pensamos en un RPG, es fácil darse cuenta de que la historia de un juego de estas características se desarrolla como si fuera una película... En el pasado han existido juegos de gran calidad y con secuencias de animación fabulosas, pero al entrar en el área de verdadera interacción, los gráficos, de repente, cambiaban drásticamente.*

*En Dreamcast, sin embargo, podemos tener una calidad gráfica similar en la parte interactiva y en las secuencias cinemáticas. Así que, en mi opinión, Dreamcast es la máquina perfecta para desarrollar RPG de calidad. Estamos intentando llegar a un acuerdo con Square Soft para la edición del próximo «Final Fantasy» en Dreamcast.*

Tradicionalmente, el que Sega haya estado en el mercado con cada nueva máquina antes que sus competidores no parece haber dado buenos resultados, ¿no habría sido más adecuado esperar a que Sony o Nintendo hicieran el siguiente movimiento?

*PlayStation y Nintendo 64 no serán sustituidas por un nuevo hardware hasta, probablemente, dentro de un par de años, mientras que Sega lo va a hacer este mismo año.*

*No existe un período concreto, o previsible, para cambiar una máquina por otra en el mercado. Puede que PlayStation se vea desplazada por PlayStation 2 en 1999, y que Nintendo 64 no sea sustituida por un nuevo hard hasta el 2001. Puede incluso que de ahora en adelante las nuevas máquinas sean sustituidas por todas las compañías a la vez, dependiendo de las exigencias del mercado. Así que no es tan importante quién llega primero, sino llegar primero y satisfacer las exigencias de calidad a la vez.*

¿Porque se han incluido en Dreamcast facilidades para jugar por Internet?

*En el mercado existe una demanda de juegos online y de un soporte para ellos. Existe un interés concreto por parte de Sega en el negocio de los juegos online y aunque el camino a seguir aún debe ser definido, nos gustaría satisfacer esa demanda.*



Shoichiro Irimajiri respondió a un cuestionario efectuado por la prensa internacional.

**"Hacer renacer la confianza de los usuarios de Europa y EEUU en una nueva máquina de Sega es una tarea compleja, para la que se han diseñado campañas en las que mostraremos todo lo que Dreamcast aporta al mercado"**

En Europa y EEUU Saturn podría considerarse un fracaso, ¿no cree que podría crear conflictos en los usuarios el lanzamiento de Dreamcast? ¿Cómo piensa Sega hacer renacer la confianza de los usuarios en una nueva máquina de Sega?

*Bueno, incluso en Japón se puede decir que hemos perdido porcentaje del mercado del videojuego, a medida que PlayStation ha ido convirtiéndose en una fuerza dominante. Eso es algo de lo que los usuarios de Saturn también se han percatado. Para volver a recuperar la confianza de todo tipo de usuarios y del mercado, tenemos planeadas una serie de actividades, siempre desde la perspectiva de buscar la satisfacción del usuario final.*

*En épocas anteriores la situación del mercado era muy diferente y Sega nunca se había tenido que enfrentar a una tarea tan compleja como la de hacer llegar con toda la claridad posible un mensaje tan concreto al usuario como el que queremos comunicar con el lanzamiento de Dreamcast. Hasta que el 20 de Noviembre se lance la máquina se preven varias acciones de marketing y, en Estados Unidos y Europa en concreto, donde la situación de Saturn no es nada optimista, se tendrá que hacer un esfuerzo especial.*

*Es una tarea compleja, para la que se han diseñado campañas en las que mostraremos todo lo que Dreamcast aporta al mercado para que los usuarios tengan confianza en la consola.*

Habiendo asumido la presidencia de Sega hace tan poco tiempo, ¿tiene algún plan para cambiar la política de la compañía?

*Desde que ocupé el cargo de Presidente de Sega, tan sólo he dicho una cosa: Hay que pensar y mirar desde la perspectiva del usuario. En el pasado, Sega se preocupaba de lanzar máquinas y software sin contemplar esta perspectiva, ni tener en cuenta las opiniones del usuario final, y eso es justo lo que hay que buscar.*

¿Existe una estrategia para atraer hacia Dreamcast a nuevos usuarios, gente que hasta ahora no puedan ser considerados jugadores habituales?

*Creo que todo depende de los títulos que se puedan ofrecer. Para crear una nueva generación de jugadores, tenemos que aportar algo nuevo al mercado, un tipo de software innovador. Por eso decidimos adoptar Windows CE como Sistema Operativo, para poder aportar más variedad en los desarrollos.*

¿Cuántas compañías de software han llegado a un acuerdo para realizar juegos para Dreamcast?

*En Septiembre se dará cumplida información al respecto, con nombres de compañías, desarrolladores y juegos. Por ahora, sólo puedo decir que unos 120 desarrolladores están implicados en la creación de juegos para Dreamcast.*

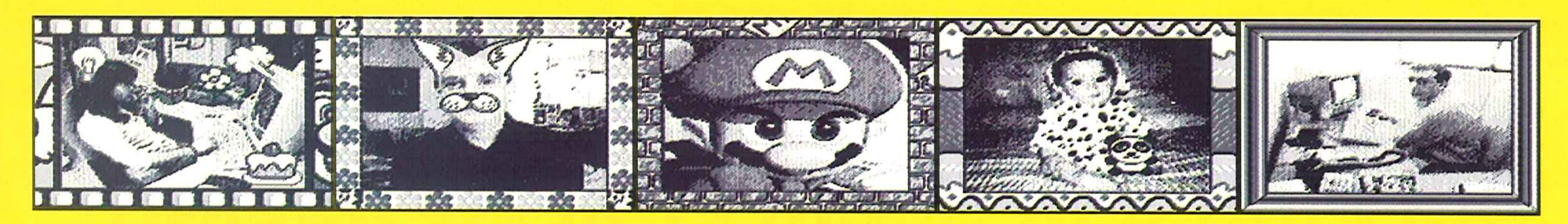
¿Cuáles son las previsiones de ventas de Dreamcast en Japón?

*Planeamos movernos en unas cifras que oscilen entre un millón y un millón y medio de máquinas, hasta Marzo de 1999.*

¿Cuál ha sido el coste global del desarrollo de Dreamcast?

*En cifras brutas, y respecto al mercado mundial, unos quinientos millones de dólares. En cuanto al desarrollo del hardware en sí, entre 50 y 80 millones de dólares. Para el software algo así como 150 ó 200 millones y, en cuestiones de marketing y promociones, unos 100 millones de dólares en cada mercado en concreto.*

*Antes de entrar en el mercado del videojuego yo trabajaba en el mundo del motor. Cuando teníamos que preparar el diseño de un nuevo coche, el coste total del proyecto podía ascender a unos 200 millones de dólares y, ahora, para lanzar esta "pequeña" máquina, casi triplicamos ese presupuesto. ¡No entiendo nada! (risas).*



Nintendo lo pondrá a la venta a finales de Junio.

# Un estudio de fotografía y de vídeo en tu bolsillo

*¿A quién se le podría ocurrir la idea de inventar un sistema de fotografía para una consola portátil? Pues a Nintendo, por supuesto. La compañía nipona va a permitirte a partir de este mes convertir tu Game Boy en un auténtico estudio fotográfico y de vídeo, capaz de hacer fotos, retocarlas y hasta de imprimirlas. ¿Cómo? Pues con la Game Boy Camera y su impresora de bolsillo. Más sencillo imposible.*




Tan sencillo como coger la Game Boy Camera y encajarla en la entrada de cartuchos de tu Game Boy.

Su redondo "ojo" sobresale por la parte superior y puede girarse 180º por si nos apetece hacerle una foto a lo que tenemos delante, detrás, a los lados... o incluso a nosotros mismos. Y es que una vez colocados cartucho y ojo, encendemos la consola y para nuestra sorpresa, todo lo que capta el objetivo aparece en la pequeña pantalla de la portátil: digitalización en tiempo real, que se dice.

Cuando alguna de las imágenes que desfilan por la pantalla nos gusta, !zas!, basta con presionar el botón A para capturarla y se guardará automáticamente en la memoria del cartucho. Una memoria preparada para guardar hasta 30 instantáneas.

Después, podemos seguir haciendo fotos, pero, mejor aún, tenemos la posibilidad de realizar en ellas todo tipo de efectos. Resultará muy divertido capturar el rostro de tu amiguete y partirla por mitad y reflejarla, o juntar la cara de uno y el cuerpo de otro, o grabar una secuencia y visualizarla como si la estuviéramos captando con una grabadora de vídeo...

Además, Game Boy Camera nos ofrece un montón de posibilidades ya prefijadas para retocar las fotos: dientes de vampiro, orejas de Mickey Mouse, un par de Pocket Monster, una pajarita en el cuello, un marco aparente (hay 18 donde elegir)... Incluso podemos añadir textos a las imágenes utilizando el abecedario que se nos ofrece o intentar escribirlos nosotros mismos con el pad.

Bueno, ya tenemos nuestra "obra de arte" pero ahora, vamos a imprimirla.

Conectamos la Game Boy a la GB Printer mediante un cable. La impresora es tan pequeña que la podemos llevar en el otro bolsillo: es un poquito más larga que la GB Pocket y como el doble de ancha. Y en trece segundos vemos cómo nuestra foto está saliendo por la impresora.

El tamaño de la impresión es un poco mayor que el de un sello de correos y, como el papel de la Printer es adhesivo, podremos pegarla en cualquier parte. Divertido ¿verdad?

Y si queréis saber el precio de este completo estudio gráfico os diremos que es bastante barato: 8.990 ptas. para la GB Camera y otras 8.990 ptas. para la GB Printer.

Está claro: la Game Boy Camera se va a poner de moda este verano y a partir de ahora no sólo llevaremos nuestra Game Boy para jugar, sino también para pasáranoslo en grande haciendo fotos y vídeos de los mejores momentos de nuestras vacaciones.

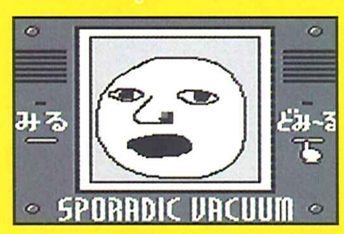


# Cómo funciona




El mecanismo es tan sencillo que incluso nos hemos manejado perfectamente con la versión en japonés que teníamos, aunque en España los menús estarán en inglés. Este es el menú principal que aparece nada más encender la consola. A la derecha está la zona fotográfica y a la izquierda la de retoque.

## 2 Editar fotos




Este menú nos da dos opciones: una es para retocar las fotos que hayamos sacado, la otra, simplemente verlas.

### Carrusel de fotos




Disponemos de tres menús diferentes que nos permiten colocar nuestras fotos como queramos para verlas seguidas.

### Edición



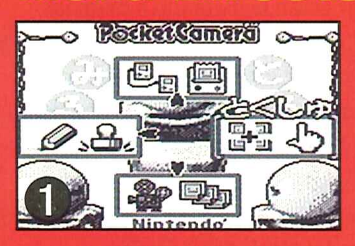
Sacamos una foto del album y, usando los cuatro menús que rodean la foto, vamos a darle unos retoques simpáticos.

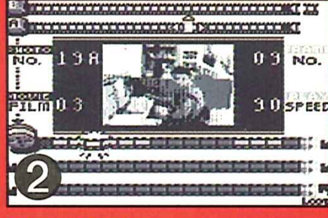
1. Podemos escribir unas palabritas o poner un buen montón de símbolos que adornen nuestra instantánea.

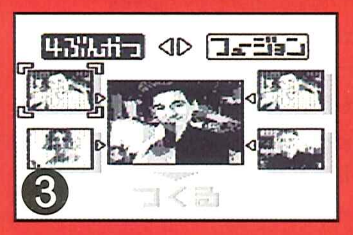
2. Claro que también podemos "mejorar" a nuestros amigos con orejas, morros, bigotes o cualquier otro aderezo facial.

Cuando hayamos acabado con la foto, podremos elegir un marco y salvar el resultado en la memoria o imprimirlo.

## Menú Directo





**❶ Menú Extra**
Con "select" accedemos a un menú que permite hacer cosas nuevas.

**❷ De Cine**
Podemos montar varias fotos a modo de pequeñas escenas de vídeo.

**❸ Montaje**
Es posible crear un foto combinando trozos de al menos otras cuatro.

## 1 Sacar fotos




Estas cinco opciones nos permitirán ajustar un montón de opciones para hacer fotografías realmente artísticas.

### Sonría, por favor




Buscamos a la persona que nos preste su mejor sonrisa, pulsamos el botón A y... ¡listo! Ahora podemos retocar el brillo y el contraste de la imagen.

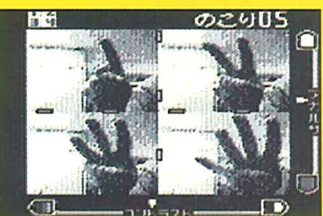
### Temporizador



Esta opción nos permite marcar un intervalo de tiempo para poder sacar fotos en secuencias a modo de vídeo.

### Efectos





A nuestra disposición tendremos varios efectos gráficos. Uno de ellos es este que nos permite coger media cara y repetirla como en un espejo.
También podremos sacar una foto en cada esquina de la pantalla o encadenar varias para captar un paisaje en 180º.

### Galería



Aquí podemos ver de una en una todas las fotos que tenemos grabadas e ir de manera directa al menú de retoque.

## 3 Juegos

### El malabarista



Podemos poner nuestra cara en los tres minijuegos del cartucho. En este tenemos que evitar que caigan las bolas.

### Marcianitos




En el caso de los "marcianos", la cara elegida saldrá haciendo las veces de enemigo final de fase.

### Música



Cuando grabamos una cara para los juegos, podremos poner cuatro gestos que irán variando. Por otra parte, también se nos permitirá componer nuestra propia música.




La Game Boy Camera estará disponible en los mismos colores que la Game Boy. ¡A elegir el tuyo!



## UN LARGO PROYECTO QUE CADA DÍA ES MÁS POSIBLE.



# MISSION: IMPOSSIBLE

**TRAS RESCATAR DEL OLVIDO A «HEART OF DARKNESS», INFOGRAMES ESTÁ A PUNTO DE COMPLETAR UN PROYECTO QUE SE LE PRESENTÓ AÚN MÁS COMPLICADO: «MISSION: IMPOSSIBLE». DESPUÉS DE TRES INTENSOS AÑOS DE TRABAJO, TODO PARECE INDICAR QUE LAS ASPIRACIONES DE ESTE SELLO FRANCÉS VAN A VERSE INCLUIDAS EN UN CARTUCHO PARA NINTENDO 64 QUE POSIBLEMENTE ESTARÁ EN LA CALLE EL PRÓXIMO OTOÑO.**

La larga espera que ha tenido en ascuas a los usuarios de Nintendo 64 está a punto de finalizar. Más de tres años le han hecho falta a Infogrames para crear lo que ellos mismos han bautizado como "el primer simulador de espionaje". Con la EPROM en la mano hemos podido comprobar que ni un sólo día de esos tres años parece haber sido desperdiciado, porque «Mission: Impossible» tiene todas las papeletas para convertirse en una auténtica joya -siempre y cuando el proceso de programación continúe por la línea actual-.

Su innovador concepto de juego descansará sobre una estimulante y atractiva mezcla de aventura y acción, en la que el trabajo en equipo tendrá un importantísimo papel. De esta manera, a la hora de enfrentarnos a las misiones, el alto mando dirigirá las operaciones a través de un walkie-talkie, lo que completará aún más la sensación de sentirnos integrados en un equipo.

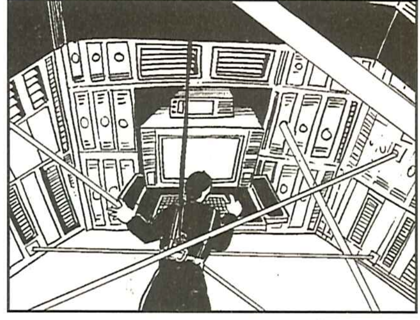
Por otra parte, los programadores están poniendo especial atención en presentar unos escenarios repletos de vida, con numerosos personajes que deambulen por los mapeados siguiendo una lógica.

Para lograr estas impresión de vivacidad, los programadores están trabajando a marchas forzadas en el novedoso sistema de inteligencia artificial, que permitirá dotar a los personajes de sentidos y de unos parámetros de actuación distintos ante situaciones adversas. De esta manera, -y tal y como han asegurado los diseñadores- cuando el proceso de desarrollo esté concluido, los soldados y demás personajes actuarán de manera diferente al vernos o al oir nuestros disparos.

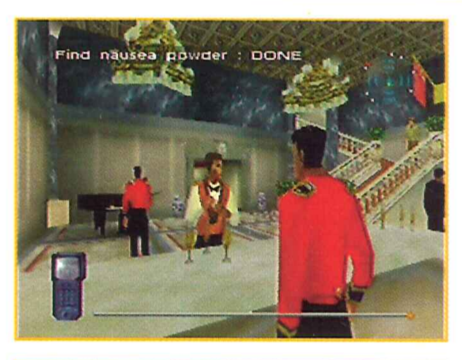
Aunque todavía nos quedan unos cuantos meses para poder disfrutarlo, el lanzamiento en EE.UU es casi inmediato, ya que allí goza del honor de ser uno de los juegos más esperados. En Europa, también.

## Bocetos "de película"

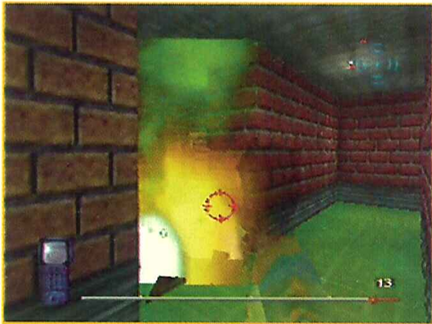




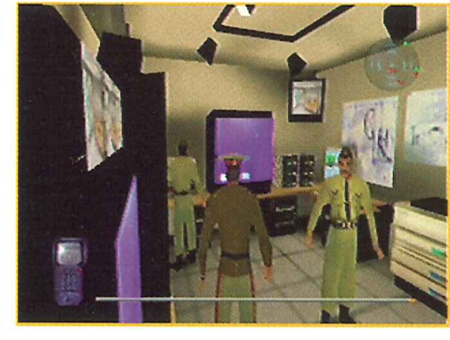
*Los diseñadores gráficos de Infogrames han tenido acceso a todos los diseños de producción de la película de la Paramount. No obstante, para preparar los momentos cumbre del juego, han tenido que crear numerosos "storyboards" para plasmar sobre el papel sus ideas iniciales.*





*El apartado gráfico del juego recordará al visto en «GoldenEye», especialmente en los momentos puramente "shoot´em up" en los que no veremos al protagonista, sino al escenario con un punto de mira.*



*Uno de los aspectos que más se está cuidando es el de la inteligencia artificial de los enemigos, los cuales se comportarán de distinta manera dependiendo de nuestras actuaciones.*





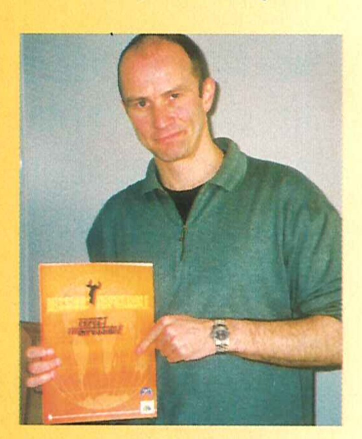
## Los Personajes

*Ethan Hawk -el protagonista- es tan sólo la cabeza visible de un compacto y heterogéneo grupo de operaciones. Entre nuestros compañeros se encontrarán, entre otros, especialistas tácticos,una atractiva fémina -que con sus artes distraerá la atención de los enemigos- y un experto en explosivos.*

# De SNES a N64

El proyecto «Mission: Imposible» nació a principios de 1996, cuando Ocean consiguió la licencia oficial del film. En este momento, la primera idea fue crear un juego de acción para Super Nintendo, pero el anuncio por esas fechas de una nueva consola de Nintendo -el famoso Project Reality- obligó a los programadores a redirigir el proyecto, aún sin saber las características de la nueva consola.

El resultado de estos primeros pasos fueron unas imágenes totalmente 3D que desprendían una calidad rara vez vista en aquella época. Fue entonces cuando la Paramount -productora de la película- y el mismísimo Tom Cruise empezaron a interesarse por el tema y a imponer las primeras condiciones: no podía ser un "shoot'em up", debía huir de este género y orientarse hacia un juego de puzzles y de situaciones en las que el jugador debiera utilizar la lógica.



Arthur Hount, Jefe de Producto: *"Creo que este podría ser uno de los primeros cartuchos de la segunda generación de juegos para Nintendo 64".*

Las aspiraciones del grupo de programación fueron tan grandes que fue imposible -y nunca mejor dicho- incluir en un cartucho todas las ideas que habían concebido. Este fue el detonante que produjo la huida masiva del grupo de programación en el verano de 1996. Poco antes de esta deserción, Infogrames -que ya era propietaria de Ocean- se empezó a interesar por el proyecto, aportando nuevos programadores y dotando a la compañía con una nueva estructura. Pero el abandono del proyecto se produjo, por lo que Infogrames decidió retomarlo directamente en Francia y empezar desde cero, comenzando así de nuevo el proceso de programación y rediseñando del concepto del juego.

Así de claro lo dejó Bruno Bonell -presidente de Infogrames- en sus últimas declaraciones a Hobby Consolas: *"La política de Infogrames al desarrollar un juego es que resulte lo más entretenido posible. Cuando vimos lo que el primer equipo de desarrollo de «M:I» estaba haciendo, tuvimos que reconocer que era realmente maravilloso en cuanto a concepto y diseño, pero no era ni pizca de jugable ni divertido. Era gráficamente muy vistoso, pero nada más, así que tuvimos que tomar la decisión de cambiar el desarrollo".*

El nuevo enfoque del juego adoptaría una mecánica con más elementos de acción, pero sin menospreciar en las pautas fijadas por Cruise y la Paramount. Dos años más tarde, y gracias a un concienzudo trabajo -sin vacaciones para los programadores-, todo parece estar preparado para que el juego vea la luz después del verano.

## ABE PREPARA UNA NUEVA ESCAPADA




**¡HOLA! ODDWORLD YA ESTÁ TRABAJANDO EN UNA NUEVA ENTREGA DE LAS AVENTURAS DE ABE, EL SIMPÁTICO MUDOKON QUE LIBERÓ A SU PUEBLO DE LAS GRANJAS HOSTILES EN UNO DE LOS JUEGOS MÁS ORIGINALES DEL ´97. ESTE ENTRAÑABLE PERSONAJE Y SU MÁGICO MUNDO VAN A VOLVER MUY PRONTO A PLAYSTATION Y NOSOTROS QUEREMOS ADELANTAROS ALGUNAS DE SUS IMPORTANTES NOVEDADES. ¡SÍGUEME!**

Los planes del equipo de programación Oddworld eran crear cinco aventuras dentro ese personalísimo universo creado por ellos mismos. La primera aventura sería «Abe's Oddysee» y las siguientes añadirían nuevos personajes que se unirían a los anteriores. Las cinco aventuras tendrían un argumento común, una historia que se desarrollaría al tiempo que los personajes y el mundo en el que viven, el Oddworld.

Sus ambiciosos proyectos les hicieron declarar en su momento que la segunda parte de «Oddworld» ya no saldría en PlayStation, sino en una nueva consola que les permitiera desarrollar la misma calidad gráfica, pero en entornos 3D totalmente libres.

Sin embargo, el éxito de «Abe's Oddysee» ha sido tal que les ha empujado a trabajar en una nueva parte para PlayStation que será como una especie de inciso en la historia global, un inciso que no afectará a esa historia y que no se contará dentro de los cinco hitos fijados.

Así las cosas, no nos encontramos ante un juego que cambie radicalmente de planteamiento con respecto a la primera parte. Abe seguirá siendo el protagonista y su objetivo será nuevamente liberar a su pueblo de la esclavitud de los Glukkons. Sin embargo, la historia, los escenarios, los enemigos y las situaciones sí que van a cambiar. «Abe's Exoddus» -a pesar de seguir siendo en 2D-, nos va a ofrecer más niveles, más personajes, más sorpresas. La calidad gráfica de sus escenarios va a ser aún más alta de la vista en la primera entrega, con más brillos, más profundidad, más juegos de luz...

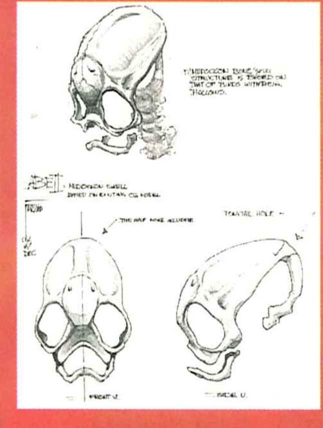
A su vez, los personajes también están recibiendo un nuevo tratamiento gráfico y tendrán más volumen e incluso influirán sus estados de ánimo en su aspecto, cambiando desde los colores corporales a los gestos de su rostro. Por ejemplo, la cara de Abe expresará miedo, sorpresa, disgusto o enfado al tiempo que este personaje ganará vocabulario para comunicarse con el resto de habitantes de Oddworld. También los mudokons, que antes se conformaban con un somero "OK" están aprendiendo a hablar con más fluidez, pidiendo ayuda si es necesario o enfadándose con Abe si éste se equivoca en su intento por salvarles.

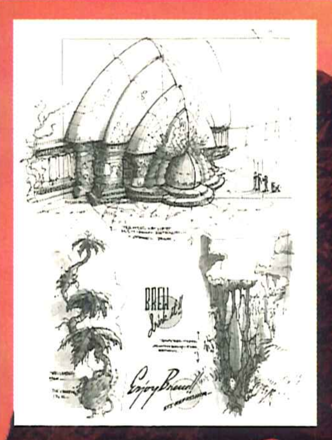
De hecho la importancia del estado de ánimo será tanta que, dependiendo de sus emociones, Abe y sus amigos podrán realizar acciones bien diferentes.

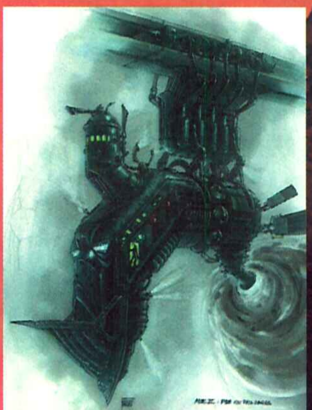
A todo esto debéis sumarle nuevos poderes para Abe, que le permitirán ser invisible, pilotar máquinas o "poseer" la mente de más criaturas, incluso de glukkons. Interesante , ¿verdad?

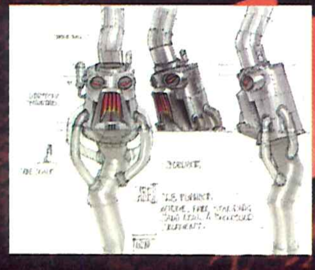
Pues GT Interactive espera tener el juego listo para los meses de septiembre y octubre y -previsiblemente- aparecerá en España traducido y doblado al castellano.

Tranquilos que os iremos ampliando esta información, pues a buen seguro que «Oddworld: Abe´s Exoddus» será uno de los juegos más importantes de este otoño.









Los diseños de los escenarios van a ser mucho más complejos, presentando una mayor variedad de artilugios y máquinas, algunas de las cuales podrán ser pilotadas por Abe.

## IMÁGENES DE FÁBULA

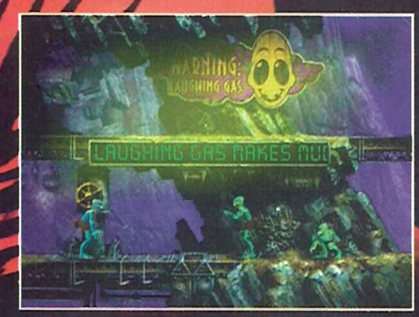
*Si en la primera parte las escenas cinemáticas fueron uno de los elementos más impresionantes del juego, preparaos para descubrir ahora unas asombrosas animaciones. Tuvimos ocasión de ver la alucinante intro y nos dejó pasmados.*



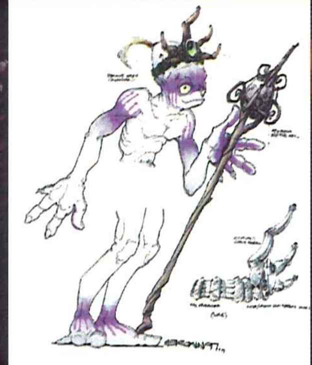






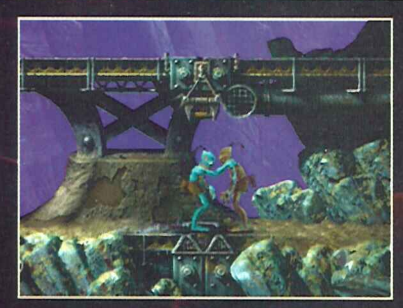




Una de las novedades del juego serán los "espíritus", esa especie de visera y bastón que otorgarán poderes muy especiales a nuestro amigo. Del buen uso que hagamos de la magia dependerá nuestro destino.

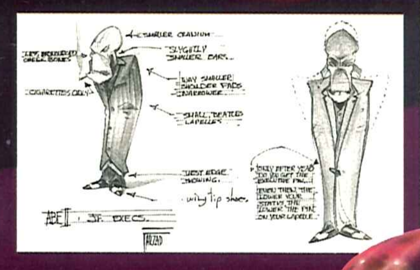


Ahora nuestra relación con el resto de criaturas del Oddworld será mucho más compleja. Los mudokons serán más comunicativos y acusarán los cambios de humor cambiando de color. Aquí podéis ver cómo uno de ellos aparece indignado después de que Abe se equivoca de llave. ¡A pedir disculpas, amigo!







Todos los personajes, van a recibir un tratamiento gráfico que no sólo cambiará su físico sino que, además, como en el caso de los mudokons, definirán su personalidad. Por ejemplo, cuantos más hombros y cabeza tengan los ,más categoría tendrán y más difícil resultará poseerlos.

**EL GENIAL ABE VOLVERÁ EN OTOÑO. EL JUEGO, AÚN MANTENIENDO SU ESTRUCTURA, VENDRÁ CARGADO DE NOVEDADES.**



## Infogrames nos llevará al circo.

# Space Circus

No somos videntes, ni feriantes adivinos de tres al cuarto, pero estaréis de acuerdo con nosotros en que, sólo con ver las pantallas de elaboración de «Space Circus», podemos adelantar que este juego de Infogrames tiene mejor pinta que casi todo lo que hemos visto en muchos meses para N64, (con permiso de Banjo y de Kazooie).

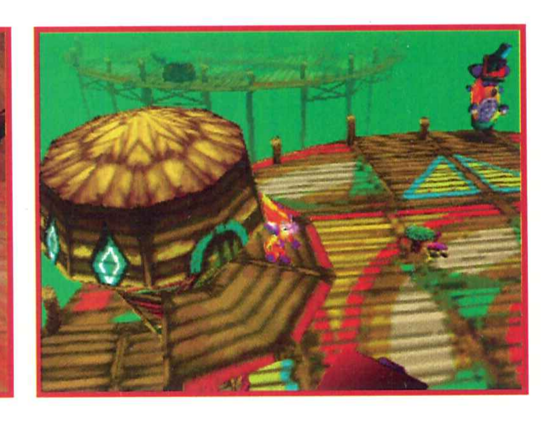
La brillantez y frescura gráfica que muestra ya hacen esperar muchas y buenas virtudes de él, pero la cosa no se queda ahí.

«Space Circus» está concebido como una aventura con total libertad de acción, donde "total" significa que permitirá recorrer los siete desmesurados mundos que incluirá como nos dicte el ánimo, sin tener que adaptarnos a rutas prefijadas.

Nuestro protagonista, de nombre Starshot, dialogará con otros incalificables personajes (escoged calificativo del cuadro de personajes), en un intento de encontrar animales y objetos de lo más raro, que hagan del «Space Circus» el espectáculo más maravilloso, desternillante y sorprendente del universo.

Este argumento será consecuente con su naturaleza, y unirá la profundidad de los relatos de ciencia ficción con el humor y absurdo típicos del espectáculo circense. Así, encontraremos civilizaciones con lógicas diferencias culturales, como "el planeta del deseo tecnológico satisfecho", donde cualquier habitante se complacería si le estropeásemos la calculadora y la tostadora en un desafortunado (según nuestra lógica) intento de desayunar sin lavarnos la cara, ya que en ese planeta todo está inventado y funciona perfectamente, lo que provoca inactividad y un gran deseo de hacer algo en toda la población. Si además os decimos que controlaremos la cámara para jugar en cualquier perspectiva, que objetos amigos, como un robot-misil, nos ayudarán de vez en cuando, que nadaremos, saltaremos, treparemos y correremos, suponemos que también vosotros estaréis de rodillas implorando que salga antes de Octubre, tal y como está previsto.

**Cuando una compañía reconocida como Infogrames se empeña en sacar un juego estrella, lo saca. Han pasado tres años desde que el proyecto tomó forma, y aún siguen perfeccionando y retocando su grandioso proyecto con las mismas ganas con las que empezaron. Preparaos, porque nuestros vecinos están terminando otro bombazo para N64.**





## Un pasito pa'lante, un pasito pa'trás.

*Todos y cada uno de los personajes del juego están recibiendo el mismo esmerado tratamiento en sus movimientos. La inteligencia artificial desarrollada para las animaciones hará que cada personaje muestre una personalidad diferenciada del resto.*

## ¿Y estos quiénes o qué son?



*Peculiares, raros, simpáticos, locos, deformes, de todo menos simples masas de polígonos. El carisma de todos los enemigos es otra muestra del completo trabajo que se está llevando a cabo.*



## Los programadores

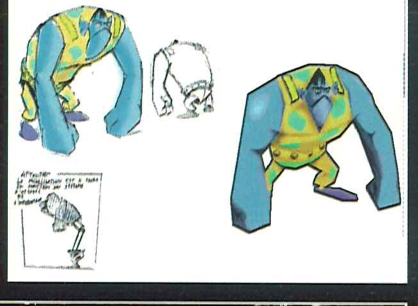
Xavier Schon es el pastor de este grupo de sonrientes programadores. Aunque algunos de ellos se suban a las vallas, su gran trabajo demuestra que ninguno es una cabra loca.



*Las impresionantes imágenes de alta resolución que podéis ver arriba, no dejan lugar a dudas sobre el tono de humor y parodia en que se está asentando el juego.*

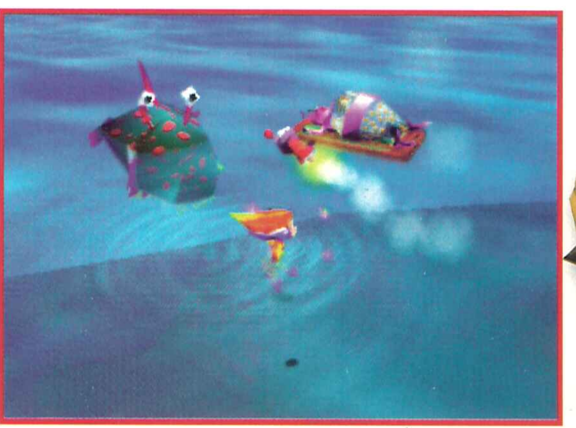
## Trabajos manuales

*¡Ah, artistas! ¡Qué sería de los juegos sin vosotros! Gracias a ellos, podremos disfrutar de diseños tan alucinantes como el de la nave-carpa de circo, o de la ambigua expresión de este fuerte pero no muy avispado enemigo. El director de arte, Nicolas Pothier, estará satisfecho.*









*También habrá fases centradas en lugares húmedos y mojados, como este lago, que mostrará unos efectos de ondulación increíbles.*






## Promete superar al mismísimo «Mario64»

***Hasta el propio Miyamoto ha reconocido que «Banjo-Kazooie» es un juego de bandera, un juego capaz de hacernos olvidar al genial «Mario 64». Los chicos de Rare -creadores de «Donkey Kong Country»-, han dedicado dos años de su trabajo a hacer que este cartucho sea capaz de sacarte los ojos de sus órbitas y desencajarte la mandíbula de admiración. Y lo mejor de todo es que estará disponible para Nintendo 64 a partir del mes próximo.***

Cuando se presentó en la feria de Atlanta del pasado año, «Banjo-Kazooie» tenía toda la pinta de ser un clon de «Mario 64». Escenarios tridimensionales, personajes simpáticos y con muchas habilidades moviéndose sobre mundos llenos de magia y color... ¿Lo mismo? Un año después podemos asegurar que este cartucho de Rare aportará a Nintendo 64 muchas cosas novedosas y no se limitará a ser un seguidor de un clásico, sino que tendrá su propia personalidad.

Podemos empezar por un apartado gráfico que sería la envidia de cualquier plataformas 3D en que se os ocurra pensar. La cantidad y calidad de las texturas resultará asombrosa y dotará al juego de un nivel de detalle y nitidez difícil de imaginar. Tampoco podremos quejarnos en lo que a cámaras, luces y efectos visuales se refiere.

Sin embargo, lo más interesante, lo más innovador y atractivo, será la combinación de dos personajes con distintas habilidades, pero que siempre viajan juntos. Y es que Banjo es un oso grandote y fuerte, pero Kazooie es un grácil ave que viaja en la espalda de Banjo y que puede tomar el mando del juego en cualquier momento, ya sea para volar o para llevar a cuestas a su gran amigo.

Las habilidades de ambos personajes combinadas serán la única manera de enfrentarse a los diversos retos y puzzles de los que se compondrá el juego y que le convertirán casi, casi en una aventura. En cada una de las nueve fases deberemos cumplir una serie de misiones que incluso podrán cambiar nuestro aspecto físico convirtiéndonos, por ejemplo, en insectos. Estas fases están conectadas entre sí por un mundo, el Witch Lair, que será algo así como el castillo de Mario o el mundo central de «Diddy Kong Racing». Además, habrá montones de objetos que tendremos que encontrar para poder aprender a realizar nuevas acciones que nos permitan cumplir las variopintas tareas del juego.

Aunque «Banjo-Kazooie» se pondrá a la venta en España a finales de julio, no hemos podido más que ver vídeos y pantallas estáticas del juego, a la espera de que Nintendo nos facilite un cartucho definitivo. Estamos seguros de que con él en nuestras manos estaremos aún más asombrados de lo que ya lo estamos.

*Los personajes, el entorno gráfico, la promesa de diversión...*

*Parece que, definitivamente, no va a estar traducido al castellano.*



Habrá montones de personajes esperando a ayudar a Banjo y a Kazooie en su tarea. Nos darán pistas y nos ofrecerán algunos objetos importantes, aunque, eso sí, en inglés.





## Misiones, retos... y puzzles.





**A lo largo y ancho de las nueve fases del juego deberemos realizar un montón de misiones diferentes e incluso resolver algún que otro puzzle... y nunca mejor dicho. Banjo y Kazooie podrán abrir nuevos mundos demostrando su habilidad encontrando las piezas y colocándolas.**



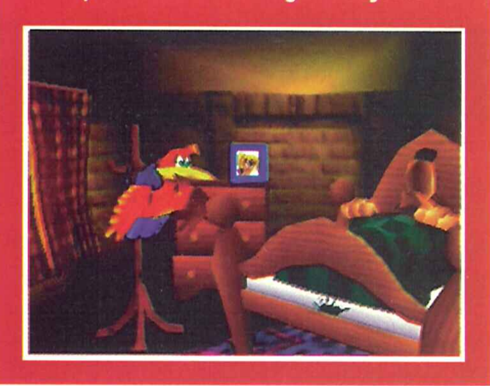
Como en todo buen plataformas el juego estará lleno de ítems que deberemos recoger para ganar ventajas o, como en el caso de las notas musicales, acceder a nuevos niveles secretos.

*Rare tiene ya todo listo para lanzar esta auténtica maravilla en 3D, un juego de concepción y desarrollo similar a «Mario 64» pero que podría dejar atrás a la joya de Miyamoto en el aspecto gráfico.*

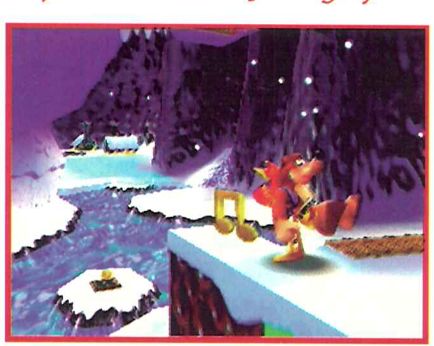
## Una historia de cuento.

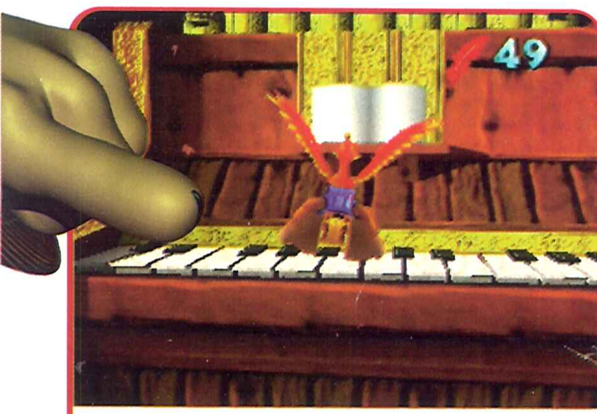



**El argumento de «Banjo-Kazooie» es casi, casi como el de un cuento de hadas en el que una malvada bruja secuestra a la novia del príncipe-héroe, celosa de su belleza. No os fiéis por las apariencias, que esta historia tan tópica de héroe rescatador ocultará una odisea plagada de peligros y de sorpresas sobre nueve larguísimas fases.**

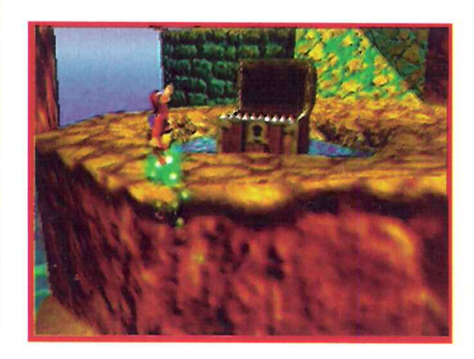









**Una de las mejoras que ofrecerá este título con respecto al mítico «Mario 64» es que se les ha aplicado texturas a los objetos (madera, piedra...) de forma que el apartado gráfico será aún mucho más impresionante.**






***Esta malvada bruja llamada Gruntilda es la culpable de todas las desdichas a las que se enfrentarán nuestros amigos. Menos mal que su hermana Brentilda es un hada buena que intentará con su magia blanca compensar las oscuras trampas de la fea Gruntilda.***

*Los 128 megas de la placa darán para que este cartucho oculte muchas sorpresas, incluidos gigantescos enemigos como éste. Y no será el único. En cada fase habremos de enfrentarnos al menos a dos de estos monstruosos jefes.*

***La magia del hechicero Mumbo Jumbo les servirá a Banjo y a Kazooie para transformarse en otras criaturas. Bastará con que llevemos a Mumbo un buen número de sus "calaveras mágicas" para que él nos convierta en alguno de los muchos tipos de insectos posibles. Gracias a este cambio seremos capaces de llegar a lugares de otro modo inaccesibles.***

# Kazooie: Un pájaro de cuenta

Kazooie y Banjo, Bajo y Kazooie. Tanto monta, monta tanto (y nunca mejor dicho). A pesar de que Banjo parece el protagonista único del juego, lo cierto es que no es así. El simpático oso lleva al pájaro Kazooie en su mochila, pero en cualquier momento del juego podremos cambiar el control de uno a otro. De esta forma, Kazooie pasará a llevar sobre sus espaldas a Banjo y podremos utilizar las habilidades de esta peculiar ave zancuda, como, por ejemplo, volar. De hecho, el protagonismo del juego se alternará entre ambos.




*El juego consistirá en una aventura de plataformas en la que, además de ser hábiles en el salto, nos veremos obligados a alternar el control de los dos protagonistas para resolver diferentes situaciones.*







En este juego no tendremos un segundo de respiro. En cualquier momento y de cualquier parte puede salir un enemigo que se empeñe en complicarnos la vida: estos dentudos monstruos han aparecido del interior de unos cuadros colgados de la pared...

# Vigilante 8™

## Manías persecutorias aceleradas.

*Meternos en el papel de un mafioso buscavidas con gustos horteras y miembro de una organización clandestina de delincuentes menores, no es algo que podamos hacer todos los días. Y menos aún, conducir cutres coches americanos de los años setenta. Pues, si ese es uno de vuestros sueños (mira que sois raritos) pronto podréis hacerlo realidad con «Vigilante 8».*

Sin importarles el precedente de «Twisted Metal», Activision está ultimando otro título de disparos, velocidad y desenfreno en general, que nos permitirá ponernos a dos ruedas, trepar por escarpadas cuestas y desmorrarnos a placer en profundos precipicios sin dejar de ametrallar.

Podremos elegir a nuestro protagonista entre bellas detectives, viejos apicultores, todo tipo de tipos raros en general y, en particular, un estrafalario señor que, por su alarmante indumentaria, deducimos que todavía no se ha repuesto de la Fiebre del Sábado Noche.

Cada uno de ellos conducirá su propio vehículo, con diferentes características de potencia, velocidad, etc... que permitirán trepar con facilidad a unos, y correr como liebres esquizofrénicas a otros. Además, los vehículos se irán deshaciendo con los impactos enemigos, de forma que irán perdiendo facultades y, antes de caer eliminados, irán más o menos a la velocidad de un gusano artrítico.

Los escenarios nos llevarán por territorios estadounidense de diferentes latitudes. Así, nos veremos arrasando pueblos fantasmas del Oeste del Pecos, desintegrando zonas petrolíferas desérticas de Phoenix (Arizona), e incluso berreando como niños cuando caigamos rodando por las pistas de esquí de Dakota del Norte, con el coche totalmente fuera de control.

Recoger nuevas municiones, esconderse en los momentos precisos y derrapar a tiempo serán nuestras principales ocupaciones en este título que, además de unos excelentes gráficos, también contendrá una opción para dos jugadores a pantalla partida y nos permitirá disfrutar de un agradable tembleque de antebrazos, gracias a su compatibilidad con el Dual Shock.

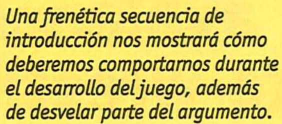
Estaremos al acecho... vigilantes... ocho (¡qué manera más tonta de terminar!).




*Tiene unos gráficos y unos movimientos excelentes.*

*Tienes que tener un espíritu de "destrozón".*



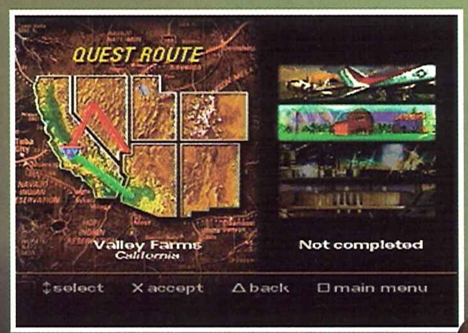
*Una frenética secuencia de introducción nos mostrará cómo deberemos comportarnos durante el desarrollo del juego, además de desvelar parte del argumento.*



**Este "shoot´em up" en movimiento, nos permitirá subirnos a diferentes tipos de coches y disparar contra todo lo que se mueva... y contra lo que esté quieto, también.**



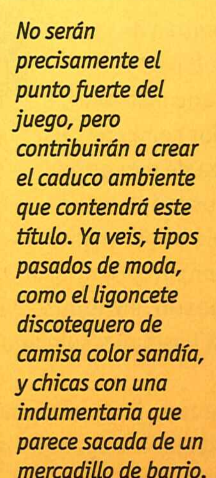
*Los disparos que encajemos a nuestro pesar, irán deshaciendo los vehículos. Antes este cacharro tenía puerta trasera.*






*Y además de destrozar coches, también podemos ensañarnos con los objetos de los decorados, que estallarán para placer nuestro.*

## Los personajes



*No serán precisamente el punto fuerte del juego, pero contribuirán a crear el caduco ambiente que contendrá este título. Ya veis, tipos pasados de moda, como el ligoncete discotequero de camisa color sandía, y chicas con una indumentaria que parece sacada de un mercadillo de barrio.*







# Todo listo para la avalancha de wrestling.

# WWF WAR ZONE

*Tras una serie de mediocres adaptaciones que apenas supieron reflejar las posibilidades de espectáculo que puede ofrecer el "teatrillo deportivo" del wrestling, todo parece indicar que va a ser Acclaim quien va a lanzar el juego que definitivamente culme las expectativas de los seguidores de la lucha libre en su versión más marrullera y divertida.*



Nintendo 64



PlayStation

PlayStation

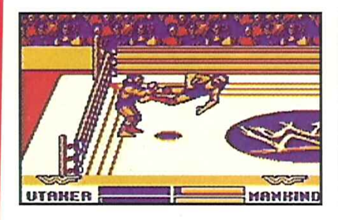
Muchos recordaréis las mañanas de los sábados y de los domingos -de hace unos añitos, eso sí- pegados al televisor, profiriendo todo tipo de gritos para animar a nuestros luchadores favoritos. Ahora que ya no podemos revivir estas sensaciones por TV, Acclaim nos ofrecerá la posibilidad de recuperar estas emociones gracias a las versiones que tendrá listas el mes que viene y que, sin temor a equivocarnos, serán las que mejor reflejarán este peculiar "deporte".

Las tres versiones -N64, PlayStation y Game Boy- partirán de unas premisas comunes -modos de juego, luchadores, opciones...- pero, debido al potencial de las diferentes consolas, cada una tendrá su propia identidad. Eso sí, la nota común en todas ellas será la excelente calidad con la que se ha plasmado el circo del wrestling.

El elenco de luchadores alcanzará un numero elevado en comparación con otros títulos de este subgénero -unos 18 luchadores en N64 y PlayStation y 13 en Game Boy-, algunos de ellos todavía conocidos por estos lares, como por ejemplo, The Undertaker -el Enterrador-.

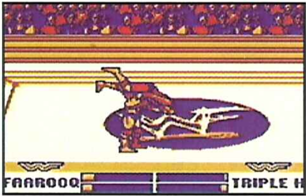
Todos ellos dispondrán de un elevado número de llaves y artimañas propias que marcarán las diferencias en los combates. Por otro lado, la riqueza de modos de juego permitirá al usuario crear luchadores, formar equipos para enfrentamientos por parejas, utilizar elementos del escenario, encerrarse en la archiconocida jaula hasta que sólo uno quede en pie ...

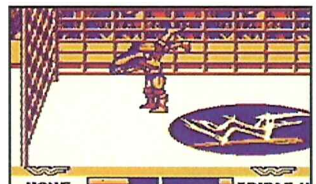
Todos estos elementos, junto con una ambientación de fábula -incluyendo los alaridos del enfervorecido público y la retransmisión de los combates por unos locutores al borde de un ataque de nervios- completarán el juego oficial de wrestling que promete ser el más completo de la historia reciente -y pasada- de las consolas.

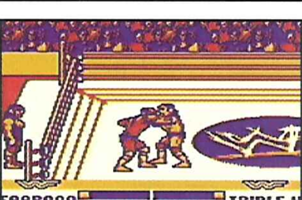









## Versión Game Boy

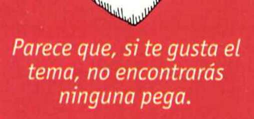
*La pequeña joya de Nintendo no se acongojará ante el potencial de N64, por lo que ofrecerá una variedad de opciones y luchadores idéntica. Increíble.*




*Nintendo 64*



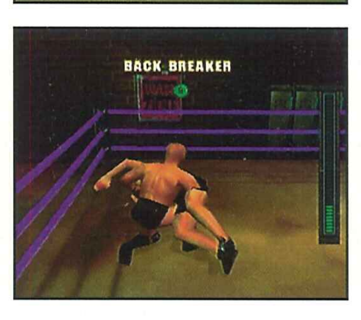
*La excelente animación que demostrarán los luchadores.*



*Parece que, si te gusta el tema, no encontrarás ninguna pega.*

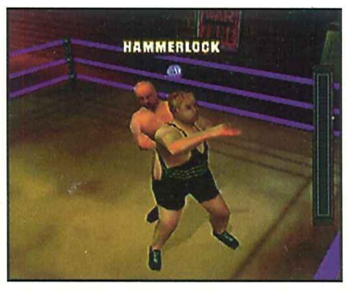
## Versión Nintendo 64

*Gracias al magnífico trabajo de Iguana, la versión de N64 será la más brillante de todas. Sus soberbios y realistas gráficos, acompañados de un apartado sonoro excelente, trasmitirán a la perfección la esencia de este "deporte".*







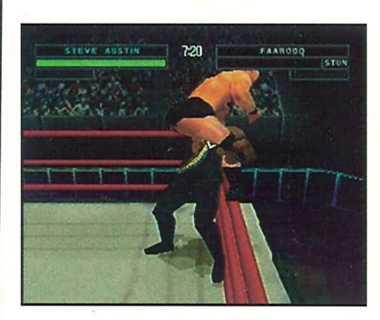






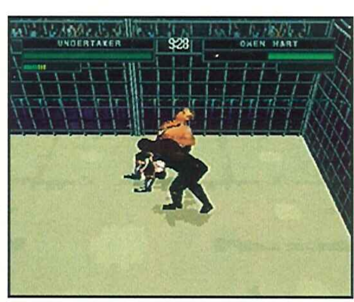
## Versión PlayStation

*Salvo en el apartado gráfico, el resultado en PlayStation será prácticamente el mismo que en Nintendo 64. Prueba de ello será el tamaño de los luchadores, que alcanzará unas proporciones gigantescas sin ralentizar el motor del juego en ningún momento.*





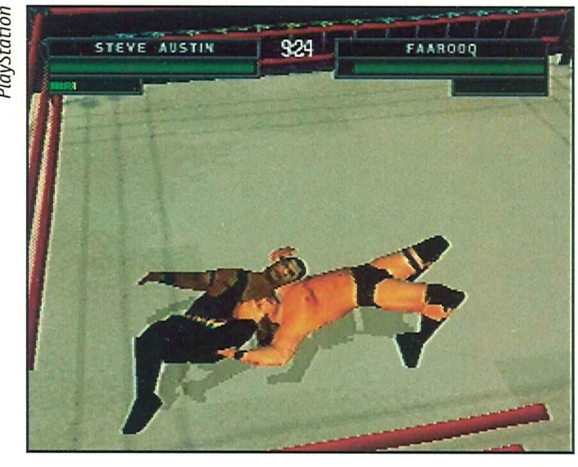








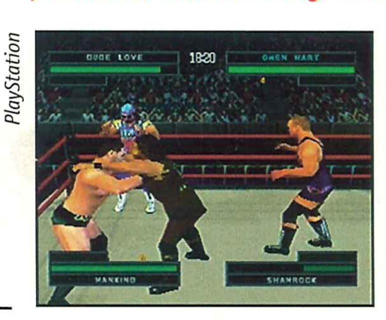
*PlayStation*

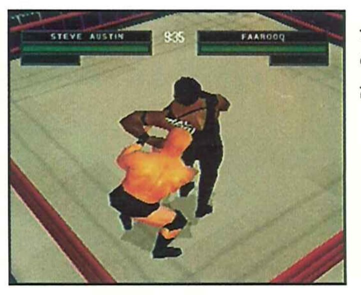



*La magistral animación de los luchadores nos dará la posibilidad de ejecutar una extensa colección de llaves. La fluidez de estos movimientos alcanzará su culminación en la versión de N64.*

*Acclaim -auténtica experta en el tema-, no pierde la esperanza de convertir en éxito un juego de wrestling. Para demostrar su ambición editará este título en N64, PlayStation y Game Boy, por lo que nadie se quedará sin su correspondiente ración de patadas, cabezazos y demás golpes bajos.*

*PlayStation*




*PlayStation*



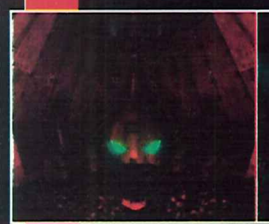
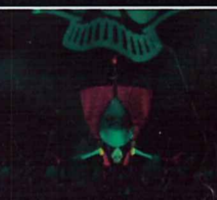

El ambiente que envuelve al juego y los suaves gráficos.

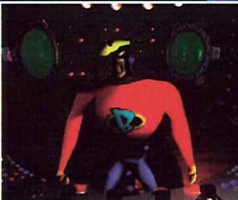
# EL HEROE "SALVAMOZAS" DEL ESPACIO

*Tiene los músculos hinchados como globos, tupé rubio, voz gutural y encima lleva antifaz, ¿quién crees que puede tener semejante pinta y estar orgulloso de ello? Sólo Blasto, el héroe que nos traerá Sony, el único héroe que hace el bien mirando a quién por razones obvias.*



¿Estará traducido completamente al castellano?

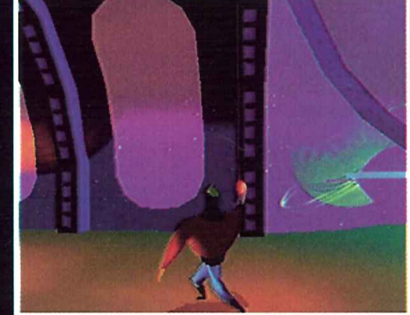




*La secuencia de introducción nos informará de porqué Blasto es el único que puede detener a esos marcianos megalómanos.*

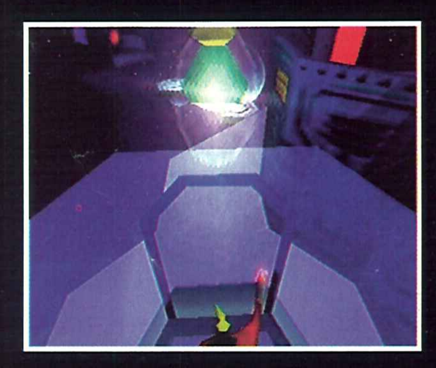
Y es que la misión de este hombretón será salvar la Tierra de una invasión que preparan unos descerebrados a la vez que simpáticos alienígenas. Este argumento, mil veces remozado, da pie a una misión no del todo ingrata, ya que Blasto irá rescatando agradecidas y vistosas señoritas que estarán encerradas en jaulas transparentes y que llevarán unos pantalonci... Bueno, de acuerdo, hablemos de cómo será el juego.

Nuestro héroe se moverá en un entorno 3D con una ambientación peliculera de los años 60, es decir, con naves regordetas y estrafalarias cual respetables solteronas, bombillas que por sí solas hacen funcionar un "cerebro electrónico" y palancas rojas de goma que, o nadie sabe para qué sirven, o no sirven para nada. Además, el apartado sonoro incluirá temas musicales, efectos y voces típicos de la época para meternos de lleno en su hortera visión del futuro.

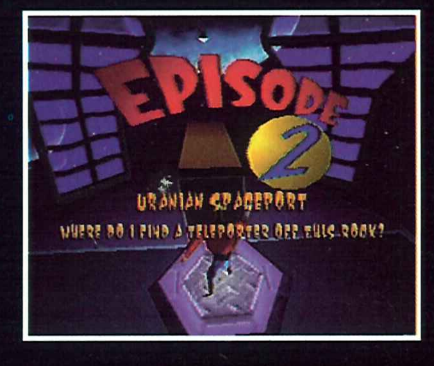
Buscando la salida de las laberínticas fases, nos encontraremos con interruptores, ascensores y miles de plataformas, que nos harán ajustar los saltos y mover la cámara para descubrir los lugares escondidos. El mes que viene comprobaremos a fondo la calidad de este parodiante título.

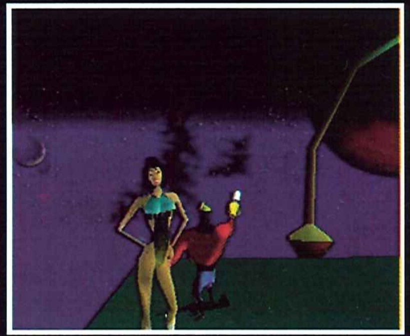







*Los efectos de luz serán una constante en «Blasto». Focos, como el de la foto, nos deslumbrarán mientras intentamos matar malos.*



*Blasto, en un alarde de agudeza visual, intenta acertar a un alienígena que ha visto a un año luz y... ¿qué? ¿dónde hay una chica?*

# AZURE DREAMS

## El primer Juego de Rol tridimensional

**El Rol, uno de los géneros que menos se había prodigado en las Playstations españolas, ha visto cómo en un reducidísimo lapso de tiempo -un año- ha cambiado radicalmente su situación. Tras el glorioso «FFVII» y los más recientes «Alundra» y «Wild Arms», nos llega ahora «Azure Dreams», el último RPG de Konami.**










*El jugador podrá controlar completamente la cámara, no sólo para girar el ángulo de visión, sino también para efectuar acercamientos y alejamientos con el zoom.*

**Es el primer juego de Rol completamente 3D, ¡y cómo se nota!**

**Que finalmente tengamos que saber inglés para jugarlo.**







*Konami ha optado por un sistema de menús que sorprenderá a propios y extraños por su sencillez y vistosidad. De esta manera, navegar por sus 7 pantallas será todo un placer, y sino mirad.*

Kewne
Aren't you a monster tamer?
Hey hey, Don't be frightened.
I'm not your enemy.

En «Azure Dreams» asumiremos el control de un joven quinceañero que, siguiendo la tradición familiar, buscará fortuna en una misteriosa torre situada a las afueras de su pueblo. Sus incalculables riquezas y valiosos huevos de monstruo han arrastrado hasta sus puertas a centenares de valientes que perecieron en el intento.

Bajo este prometedor argumento se esconde el último RPG de Konami que, a todas luces, marcará diferencias con todos los juegos del género por varios motivos. En primer lugar, el entorno será por primera vez completamente tridimensional, de manera que el jugador podrá manejar la cámara -zooms incluidos- para seguir la acción desde el punto de vista que prefiera.

No menos innovadores resultarán nuestros compañeros de fatigas que, por extraño que parezca, serán monstruos -sí, habéis leído bien-, muchos de los cuales los encontraremos encerrados en huevos, y, cual gallina clueca, deberemos incubarlos para que abandonen el cascarón. Después será obligación nuestra adiestrarlos, entrenarlos y cuidarlos para que nos protejan en los momentos más difíciles.

Por si esto fuera poco, presentará dos campos de juego bien diferenciados. Por un lado estará el pueblo, con la mecánica típica de todos los RPG -diálogos, compras, ventas, misiones, humor...-. Por otra parte, la torre presentará un sistema de juego similar al visto en los combates por turnos, en el que cualquier movimiento nuestro incidirá en el comportamiento de los rivales.

El mes que viene os ofreceremos un comentario a fondo de este título, que a buen seguro hará las delicias de los fanáticos del género... ¿que sepan inglés?

# Jeremy McGrath's SUPERCROSS 98

## Como una cabra.

**Con el fichaje de este famoso piloto de motocross en el bolsillo, Acclaim ha "aparcado" momentáneamente los géneros que domina para probar fortuna en el competitivo mundo de los simuladores de conducción.**










*El completo editor de circuitos pondrá a disposición del usuario una gran variedad de tramos. Con ellos podremos crear el circuito de nuestros sueños.*




*La temeridad de los pilotos no tendrá límite. Aparte de alcanzar velocidades de vértigo, realizarán numerosas acrobacias, algunas de ellas tan llamativas como esta.*

El motocross, como variante del motociclismo, siempre ha estado impregnado por un halo de espectáculo, en el que la potencia, la velocidad y los obstáculos han sido las principales bazas para hacerlo lo suficientemente llamativo.

Tomando estas premisas como fundamentos de esta disciplina, Acclaim se ha propuesto comprimir todo el espíritu de estas competiciones en un compacto que, a primera vista, va a tener los suficientes elementos como para atraer a cualquier tipo de jugón, sea o no aficionado al deporte de las dos ruedas.

En principio, los 11 circuitos que estarán a nuestra disposición nos situarán en lugares tan dispares como el desierto, la montaña o los típicos pabellones infestados de público, siendo las únicas notas comunes en todos ellos su retorcido diseño y la diversidad de obstáculos con la que han sido "adornados". No obstante, si 11 circuitos os parecen pocos, podréis crear cuantos se os antojen gracias a su completo y sencillo editor de circuitos.

Los pilotos, aparte de adoptar un comportamiento casi real en el transcurso de las carreras -incluso bajarán las piernas para poder tomar las curvas con mayor estabilidad-, podrán realizar multitud de acrobacias, algunas de ellas realmente espectaculares.

Todas estas maravillas, que serán acogidas con los brazos abiertos por los seguidores del motocross, sólo se ven oscurecidas por una ligera brusquedad del motor, que a buen seguro corregirán los chicos de Acclaim. Hasta entonces, id calentando motores.

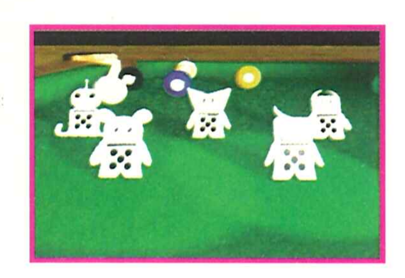


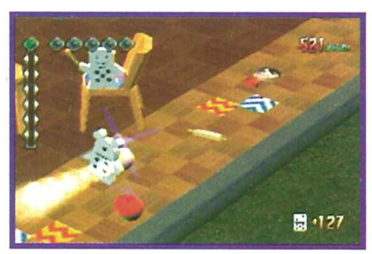

La perfecta recreación del mundo del motocross.

El engine nos ha parecido un poco brusco.

# Mr. Domino

## No empujes, que la armamos







*No, la cosa no va de pelearse, ni de armar bronca con nadie. Va de que, en este juego de JVC, deberemos hacer caer con orden y concierto ristras de fichas de dominó. Como veis, la originalidad de este título traerá el refresco que tanta falta nos hacía: "¡Para mí una granizada de limón bien fría, por favor!"*








Cronómetro en mano y en circuitos tipo «Micromachines», manejaremos a una esforzada ficha de dominó que tendrá como virtudes estar viva, tener cara de buena persona, correr como una condenada sobre sus vértices inferiores, e ir dejando una estela de fichas cuando pulsemos el botón correspondiente.

Como supondréis, este título -que debió ocurrírsele al programador en una noche de juerga loca-, utilizará como protagonistas las fichas del dominó para poder dar después ese placentero empujoncito que hace que todo se venga abajo organizadamente.

El reto estará en colocar las fichas con precisión absoluta, ya que los cientos de obstáculos y potenciadores que encontraremos insertos en la cuadriculada y tridimensional pista, nos ayudarán, con mucho gusto, a hacernos fracasar en nuestra misión. Cada vez que consigamos uno de los objetivos (tirar una ficha en un lugar determinado del circuito), dejaremos de tener el control de nuestro protagonista y observaremos los resultados de nuestra acción, a la vez que ganamos unos puntitos, los cuales se verán multiplicados si encadenamos los desastres con la ayuda de otra de nuestras ristras de fichas.

De momento sólo hemos podido jugar una "beta" con seis niveles y ya estamos completamente enganchados, por lo que estamos esperando impacientes a que llegue la versión final. Hablando de esperar... "¿viene esa granizada de limón o qué?"

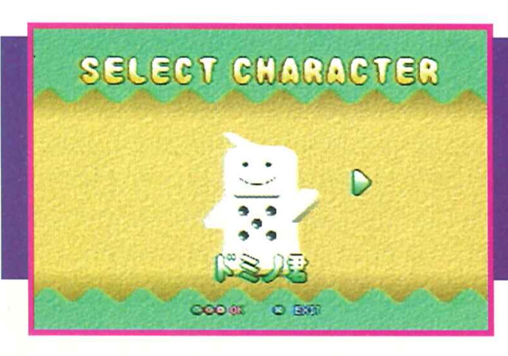


Es original, está bien realizado técnicamente y es muy adictivo.

De momento nos ha gustado, veremos si las fases son suficientes.

*Una señora abre el horno y descubre que está cocinando una bomba, la bomba explota y la señora cae. Este es uno de los rayantes efectos que veremos en «Mr.Domino».*






**Podremos elegir entre varias fichas de diferente aspecto antes de comenzar la partida. Sí, tienen un aspecto infantil, con sonrisita y eso, pero el desarrollo del juego será para mentes espabiladillas.**



# XENOCRACY

## Guerreros en misión de paz

*Grolier nos adentrará en el mundo de la política y la economía interplanetarias mediante un nuevo "shoot'em up" espacial. Si ya es complicadillo mantener la paz en nuestro pequeño y irritable planeta, ya os podréis imaginar que controlar el sistema solar al completo exigirá que nos exprimamos al máximo la almendra con el fin de continuar teniendo el control utilizando (lo menos posible) la violencia.*



*Señores pasajeros, si miran a su derecha podrán ustedes ver el espacio exterior; si dirigen su vista a su izquierda, observarán una nave enemiga petando.*










*Durante los inevitables tiempos de carga de cada misión, se nos darán en extranjero los objetivos a cumplir.*

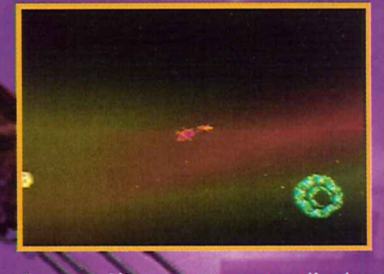


*Es un juego de naves espaciales diferente, con estrategia incluida*

*Técnicamente, si no se mejora, no llegará a la altura de los buenos.*

HAMMERHEAD

*Por naves enemigas, no va a quedar. Habrá decenas de tipos diferentes, de las que podremos saber todas sus características en un completo menú poco antes de reventarlas.*



*Eso pequeñito es nuestra nave saliendo por una puerta dimensional, que nos llevará a la base tras cumplir la misión.*

Hombre, tampoco es que vayamos a hacer el papel de San Tal, pero, como somos comandos de la UPN (Naciones Planetarias Unidas) deberemos al menos intentar que las potencias planetarias se estén quietecitas y dejen las armas en el más que nunca oportunamente denominado armario.

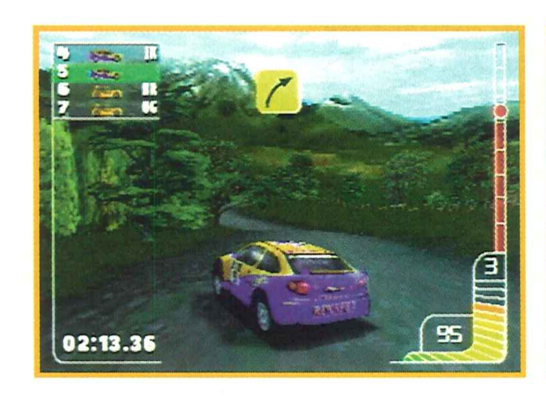
Como el destino de la humanidad no es una cosa que tengamos entre manos todos los días, tendremos a nuestra disposición las naves y armas más sofisticadas que facilitarán nuestra empresa. Y aunque podremos escoger las misiones que más nos convengan, la mayor parte del tiempo estaremos disparando por ahí, siendo ésta la única manera de hacer retroceder a las avanzadillas de los "ejércitos de protección" de cada una de las listillas potencias expertas en "macroescondite inglés", de convencer a grupos armados para que defiendan lugares de nuestro interés en vez de atacar otros, y de rememorar siglos pasados exterminando errantes naves piratas interestelares.

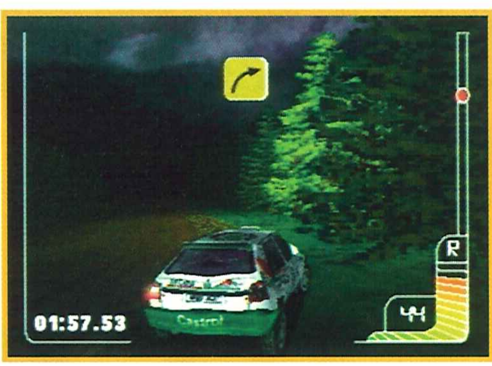
A pesar de que la estrategia será una parte importante del juego, Grolier debe haber pensado que, como el estrés es una dolencia en auge, también incluirán para "los que llevan prisa", un modo arcade, en el que seremos unos soldados de someros recursos intelectuales y qué consistirá en cumplir misiones unidas por un argumento menos profundo.

Aunque no parece que la sofisticación técnica vaya a ser una de las virtudes de «Xenocracy», su (relativa) originalidad y las posibilidades que ofrecerá en el desarrollo de su argumento, harán que este mes parezca algo más largo para los adictos a los relatos de ciencia-ficción interactivos.




# COLIN Mc RAE RALLY







Codemasters es una "vieja" compañía inglesa que en un principio se caracterizó por la jugabilidad de sus títulos, los cuales dejaban a veces de lado la brillantez técnica (recordad nombres como «Dizzy», «Micromachines»...).

Recientemente, con «TOCA Touring Car Championship», empezaron a demostrar un alto nivel también en este último apartado, dejándonos alucinados con los gráficos de los coches y los magníficos efectos de luz y reflejos que se incluían. Estos mismos programadores siguieron con el tema de la velocidad, pero esta vez querían hacer un título de rally que mejorase todo lo visto en PlayStation, y, con permiso del gran «V-Rally», parece que los británicos han conseguido superar a los franceses de Infogrames. Nos explicamos.

**El juego es** un simulador de rallys con todas sus consecuencias, es decir, que nos tendremos que correr contrarreloj los 6 tramos que contiene cada uno de los 8 rallys internacionales (Nueva Zelanda, Córcega, MonteCarlo, Suecia, Grecia, Indonesia, Australia y Reino Unido) sin ver más vehículos que el nuestro. Para los amantes del arcade, este puede ser el mayor inconveniente del juego, pero os aseguramos que también será el único.

«Colin McRae Rally» tiene tres modos de juego, entre los que está el campeonato completo, un rally único y las pruebas contrarreloj en un sólo tramo; una opción para dos jugadores simultáneos y una fabulosa escuela de rally. Además, esconde varias sorpresas para los más hábiles, como circuitos cerrados.

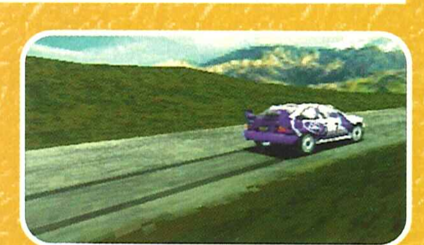
Pero lo más importante es el enorme realismo en el comportamiento del vehículo y su tremenda manejabilidad. Os contamos varios ejemplos. El coche sale lanzado, frena y se choca (con el consiguiente destrozo en la carrocería) correspondiéndose siempre la velocidad marcada en el velocímetro con el desplazamiento del escenario; las curvas son fáciles o difíciles según tu pericia con el mando (por cierto, recomendamos el ➤

## La EMOCIÓN de conducir en solitario



# Las máquinas perfectas.

*La recreación de cada uno de los vehículos es la más realista que hayamos podido ver en PlayStation. Todos los detalles de pintura, pegatinas y faros hacen que algunas tomas parezcan casi reales.*

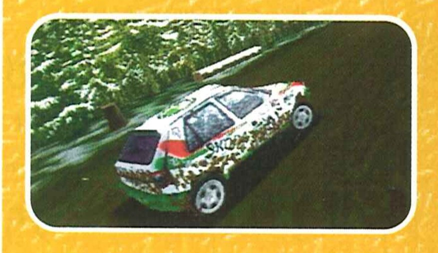










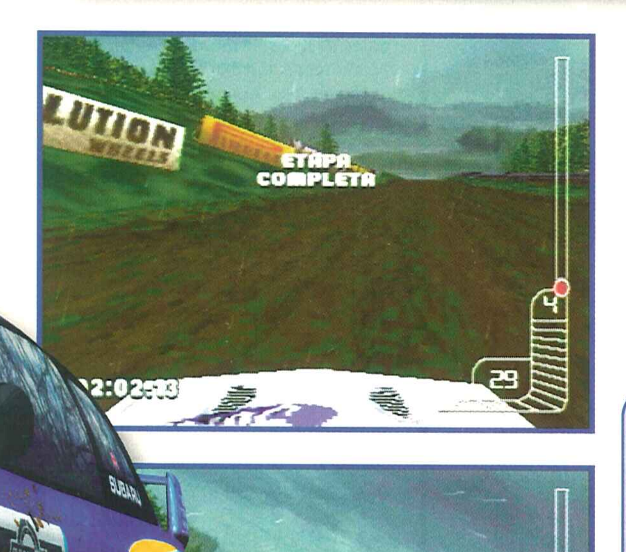





*Si estamos disputando un campeonato, nos sorprenderemos al observar algunos tiempos conseguidos por nuestros rivales, entre los que podemos encontrar a nuestro querido campeón Carlos Sainz.*




*La vista desde los ojos del mismísimo conductor, es una de las más emocionantes. Vemos cómo nuestras "otras manos" manejan el volante y cambian de marcha, y lo hacen tan bien que... nos hemos metido en el mar.*




## Codemasters nos presenta el simulador de rallys más imponente y espectacular visto hasta la fecha.










*Las partidas en modo versus se caracterizan por la aparición en modo "fantasma" de nuestro adversario, de manera que no podremos empañar su victoria con excusas como "me has cerrado " o "si es que no hay sitio para adelantar". Además, podemos retocar nuestro vehículo al igual que en las fases en solitario, y escoger entre la partición vertical u horizontal de la pantalla, algo menos espectacular pero a veces más jugable.*




Al terminar cada tramo, tendremos la oportunidad de observar desde varias cámaras todas nuestras acciones. Resulta espectacular la profundidad conseguida en algunos escenarios.




El sistema para reparar nuestro vehículo consiste en un tiempo limitado que irá recortándose con cada una de las acciones, de manera que deberemos arreglar los desperfectos cuanto antes.



Consola: PLAYSTATION
Tipo: VELOCIDAD
Compañía: CODEMASTERS
Programación: CODEMASTERS
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: MÁS DE 48
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



## Escuela de pilotos

**Para conseguir aprobar en esta escuela de maestros del derrape, sólo debemos prestar atención al vídeo que nos pondrán mientras nos explican la prueba, intentar hacerlo igual y, tras suspender, meditar sobre las indicaciones del profesor. Quizás nos ayuden.**











➤ Dual Shock fervientemente), de forma que, si al principio no sabes controlar un derrape, con un par de partidas podrás incluso provocarlos; las elevaciones que aparecen en algunos tramos se salvan con un perfecto despegue y aterrizaje del vehículo, pudiendo observar cómo se levanta la parte delantera o trasera según la suspensión que llevemos; si haces caso a la voz de tu copiloto, la carrera se hace mucho más fácil y desafiante, ya que las instrucciones se suceden a gran velocidad, y debes escuchar primero y actuar después... En fin, son tantos detalles, tanta perfección...

Si a esto le unes el realismo conseguido en el apartado gráfico -al nivel de «Gran Turismo»-, el delicioso control sobre el vehículo, la traducción y doblaje al castellano de todo el juego -"Cinco izquierda, emm, dos derecha, emm, escuadra derecha, no fuerces la curva"-, y la multitud de modos de juego, llegarás a la conclusión de que este «Colin McRae Rally» es el mejor en su género.

*Javier Domínguez*




### GRÁFICOS: 94
*Nunca hemos visto mejor efectos de faros en el escenario, ni mejores manchas de barro en los coches, que, además, se rompen que da gusto. La única pena es que algunos objetos sufran pixelación.*

### SONIDO: 92
*Los efectos -muy buenos- y la música -pasable- no pueden evitar que sólo escuchemos la voz de nuestro copiloto.*

### JUGABILIDAD: 98
*El mejor control que hemos tenido nunca sobre un vehículo. Incluso es fácil jugar con cambio de marchas manual, lo que no quiere decir que los tramos sean fáciles...*

### DIVERSIÓN: 95
*Quizás al principio te resulte un poco raro correr en solitario, pero lo cierto es que el grado de realismo del juego es tal, que no podría ser de otra manera. Las carreras, en cualquier caso, resultan apasionantes.*

### VALORACIÓN: 95
*Codemasters ha completado un título de rallys magistral. Es impresionante la emoción que se alcanza en el desarrollo de las etapas, la profundidad de los escenarios, la solidez de los vehículos y su deformación con los golpes, los efectos de luz, las indicaciones en castellano del copiloto... Una auténtica maravilla que te dejará con la boca abierta.*

### ALTERNATIVAS:
*Dejando a un lado los excelentes **«V-Rally»** y **«TOCA Touring Car»** -simuladores de rally que ahora quedan algo atrás-, la pregunta se hace ineludible: ¿cuál es mejor, **«Gran Turismo»** o **«Colin McRae»**? La respuesta debes contestarla tú mismo: ¿qué te gustan más, las carreras con turismos o los rallys? Está claro que la cantidad de opciones y modos de juego del título de Sony es inigualable, pero ambos simuladores son dos auténticas joyas que no pueden faltar en la "juegoteca" de cualquier usuario de PSX.*

# El COMBATE "refinitivo"










*Mediante un porcentaje se muestra la popularidad de cada luchador en función de las veces que haya sido elegido para jugar.*







*Las presas son el ataque más espectacular del juego: algunos personajes se permiten gestos tan poco deportivos como éste.*




*En la repetición podremos disfrutar del último golpe desde un pisto de vista diferente al de la acción normal.*

Si te gusta la lucha a manos limpias, sin artificios ni magias, la lucha más pura, tienes que probar este «Dead or Alive».

Ya no es sólo que se trate de un juego gráficamente impecable con diez personajes que casi parecen reales, sino que además ofrece una jugabilidad que rivaliza e incluso supera a la del mismísimo «Tekken 2».

Y es que, igual que ocurriera con el juego de Namco, este «Dead or Alive» se basa en encadenar combos, intentar atenazar al rival y buscar la estrategia en el combate, pero de una manera más fluida, más explosiva, que nos permite empezar a hacer nuestros pinitos con el pad sin apenas conocer los movimientos de los luchadores. Digamos que es menos sesudo que «Tekken 2», más trepidante, dentro de mantenerse en su mismo estilo.

Por supuesto, cada uno de los personajes tiene una inmensa colección de golpes y ataques especiales que incluyen media docena de presas diferentes y cualquier combinación que se os pueda ocurrir, ya sea con los pies o con los puños. Aprender todos los ataques puede ser una tarea titánica que os asegura duración y diversión.

Por otro lado, su gran cantidad de modos de juego promete tenernos entretenidos durante mucho, mucho tiempo. Y eso sin hablar del enorme número de posibilidades de configuración que van desde la elección de botones del pad, a los sonidos, el tipo de barra de energía o el tapete de fondo.

**Técnicamente**, «Dead or Alive» es un juego superior que nos sorprenderá en la construcción de los personajes, sin apenas atisbos de polígonos, y en la fluidez y suavidad de sus movimientos. La naturalidad de sus posiciones, incluso los rasgos de su rostro son dignos de elogio. Y no podemos olvidarnos de los escenarios: algunos limpios y poco espectaculares aunque perfectos en sus líneas y otros asombrosos en el detalle, como el que muestra los iluminados rascacielos de una ciudad al fondo.

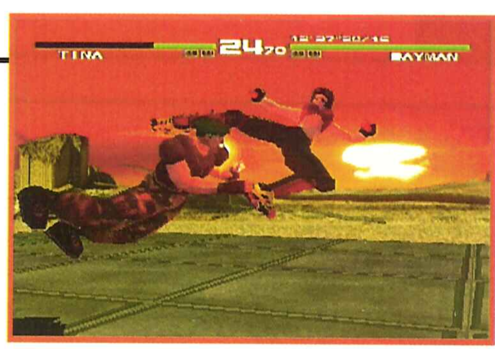
El resultado es la impresión de perfección sin que excesivos artificios técnicos nos distraigan de la base del juego, de sus absorbentes combates y de sus enorme capacidad de diversión.

Con este título, Tecmo y Sony colocan el listón muy alto para futuros arcades de lucha y habrá que ver si el mismísimo «Tekken 3» es capaz de superarle, al menos en la jugabilidad.

Sonia Herranz




Si nos salimos del ring, entraremos en una peligrosa zona con suelo explosivo. El luchador que caiga saldrá volando por los aires. Por cierto, aquí el Dual Shock vibra de lo lindo.

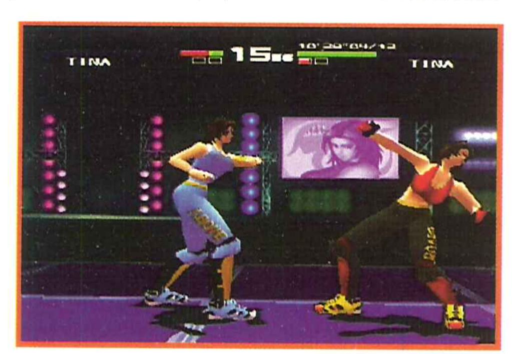






Algunos decorados tienen una realización algo simple y escasa en detalles. Sin embargo, otros -como este que nos muestra una ciudad iluminada-, resultan muy atractivos.

**Apúntate el nombre: «Dead or Alive», porque este arcade de lucha de Tecmo va a convertirse, sin duda, en el nuevo mito del género, poniéndose a la altura de joyas del calibre de «Tekken 2».**







# MODOS DE JUEGO




## Time Attack

Tenemos que intentar derrotar a todos los contendientes en el menor tiempo posible. Aquí la rapidez es la que cuenta.



## Trainning

En el entrenamiento podemos ver cómo se realiza un golpe, así como la energía que consume. También es posible visualizar el listado de golpes.




## Kumite

30, 50 ó 100 combates consecutivos para comprobar quién puede lograr el porcentaje de victorias más elevado. Si pierdes uno, no pasa nada.




## Survival

¿Cuántos luchadores te ves capaz de derrotar en combates a un sólo asalto y usando una única barra de energía? Este es el modo para demostrarlo.



## Team Battle







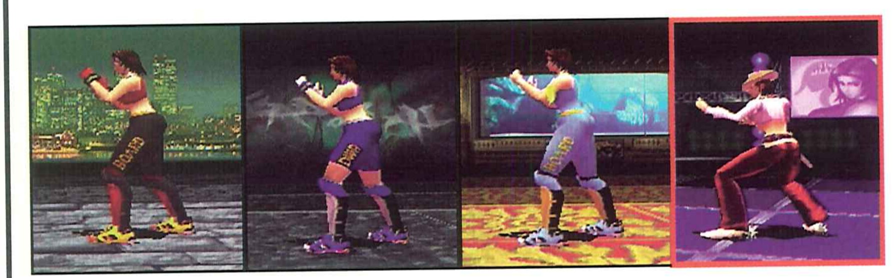
## Versus

Elige cinco personajes y espera a que la máquina haga otro tanto. Mientras un luchador del equipo no haya sido derrotado seguirá estando en el ring, aunque con la barra de energía que le haya sobrado de sus anteriores peleas.

La clásica competición de dos jugadores simultáneos enfrentados. Además de repartir galletas con un amigo disfrutaremos de un ranking donde se muestran los triunfos de cada jugador con cada uno de los personajes.

# VISTE COMO QUIERAS





*Todos los personajes tienen 3 indumentarias que podremos escoger. Pero aparte de estos trajes normales, dispondrán de otros modelitos un tanto chocantes, como estos disfraces de marciano de Zack y de vaquera de Tina que aquí veis.*

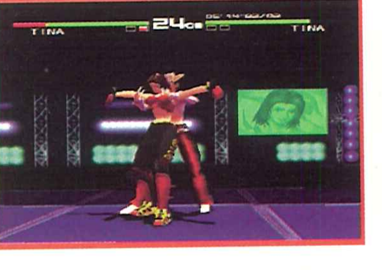






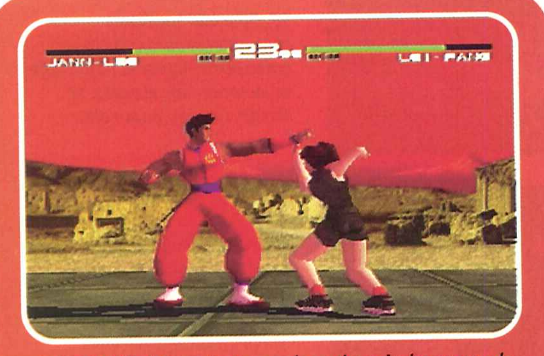
*Dominar todos los movimientos del juego es un tarea ardua que nos garantiza largas horas de diversión y la seguridad de aprender cosas nuevas en cada partida.*



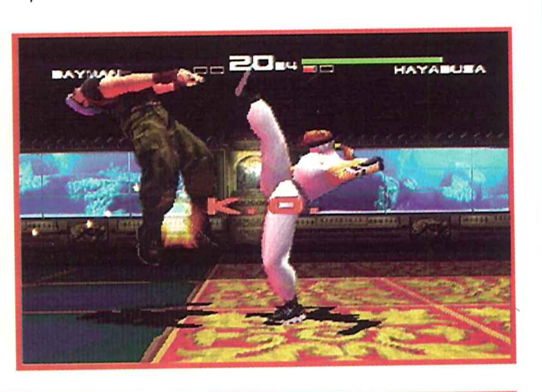




*Aunque el juego no permite una libertad 3D absoluta, sí apreciaremos rotaciones en las presas y en ciertos golpes.*



*La posibilidad de contratacar a los golpes rivales es uno de los elementos jugables más atractivos, ya que aumenta las posibilidades estratégicas. Así, por ejemplo, podemos jugar a la defensiva y cambiar al ataque cuando el rival se confíe.*










| | |
|---|---|
| Consola: | PLAYSTATION |
| Tipo: | ARCADE DE LUCHA |
| Compañía: | SONY |
| Programación: | TECMO |
| Nº de jugadores: | 1 ó 2 |
| Nº de fases: | 10 LUCHADORES |
| Niveles de dificultad: | 5 |
| Memoria: | CD ROM |




**GRÁFICOS: 95**
*Perfectos en la animación de los personajes y en la suave construcción de los luchadores y escenarios.*

**SONIDO: 91**
*Soberbias melodías ceden en ocasiones el protagonismo a gritos y golpes, consiguiendo una excelente ambientación.*

**JUGABILIDAD: 95**
*A pesar de ser un arcade que requiere una gran estrategia, también nos deja jugar de una manera intuitiva, lo que nos permitirá disfrutar desde el primer combate.*

**DIVERSIÓN: 94**
*Nunca terminaremos de aprender nuevos golpes, nuevas estrategias, lo que hará que cada combate sea diferente. No hay armas, ni magias, ni artificios: sólo lucha en estado puro.*

**VALORACIÓN: 95**
*Diez luchadores pueden parecer escasos a primera vista, pero la verdad es que las enormes virtudes de «Dead or Alive» compensan sobradamente este aspecto. Por un lado tiene tantos golpes especiales y tantas estrategias distintas que permitirá que nuestro estilo evolucione combate a combate, de forma que siempre estaremos aprendiendo cosas nuevas y nunca tendremos la sensación de estar haciendo lo mismo. Además cuenta con opciones y modos de juego para aburrir (perdón, para no aburrir). Unidle a esto un apartado técnico de bandera y obtendréis un arcade de lucha, sencillamente, imprescindible.*

**ALTERNATIVAS:**
*Hoy por hoy no tiene rival y, para mi gusto, ha conseguido superar incluso al mismísimo* ***«Tekken 2»****. De muchísima calidad también, pero en cuyos combates se usan armas, tienes* ***«Soul Blade»****.*

# HEART OF DARKNESS

Con «Heart of Darkness» los seguidores de las plataformas van a tener la oportunidad de disfrutar de un juego muy especial. Especial por su concepción técnica, su preciosista aspecto gráfico y sus espléndidas cinemáticas, pero más especial aún por un sistema de juego que combina habilidad e inteligencia a parte iguales. Los que hayáis disfrutado de «Abe's Oddysee» ya tendréis una idea muy aproximada de lo que os espera.

**En «Heart of Darkness»** asumimos el papel de Andy y con él debemos recorrer un tierra oscura, de tinieblas, tratando de encontrar a Whisky, el perro de Andy y su más fiel amigo. Pero para dar con Whisky estaremos obligados a derrotar a su secuestrador, el amo de las tinieblas, y a las hordas de seres de las sombras que nos envíe, lo que se presenta como un tarea tan larga como complicada y divertida. Y más si tenemos en cuenta que los personajes (amigos y enemigos) están cuidados con tanto esmero y simpatía que casi parecen tener personalidad propia.

Las ocho fases de las que se compone el juego (divididas en número variable de niveles) ocupan ellas solitas dos Cds. Bueno, en realidad solas no, ya que entre fases hay gran cantidad de escenas (que están dobladas al castellano) en las que la historia se desarrolla como una preciosa y absorbente película, y sin apenas tiempos de carga.

Cada uno de estos niveles, y su consiguiente escena, nos arrastrará por los rincones asombrosos, hermosos y tétricos de este mundo mágico hasta llegar a la mismísima guarida del mal.

Para movernos por todos estos lugares necesitaremos recurrir a nuestros reflejos y ➤

## La PESADILLA más divertida



*Entre fases veremos largas escenas cinemáticas que continúan el hilo argumental pasando del juego a la animación sin ningún tipo de pausa o tiempo de carga.*



## Fase 1 - Canyon of Death





Esta es una fase de toma de contacto en la que aprenderemos a usar de manera sencilla la mayoría de las habilidades de Andy. También nos tropezaremos con los primeros puzzles y una muestra simplificada del tipo de trampas y situaciones en las que más adelante nos veremos envueltos. Es una fase corta y no demasiado complicada.



Un premio para los mejores jugadores: las escenas del juego tratadas para verlas en 3D con gafas de colores.

## Fase 2 - Swamplands

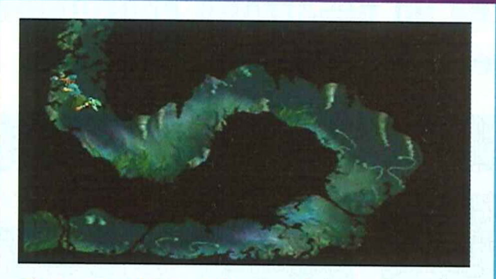


En este nivel debemos demostrar que andamos bien de coordinación en los saltos: las plantas carnívoras estarán esperando que fallemos. Tampoco es difícil, aunque ya empieza a demostrar sus posibilidades.



Nos encontramos ante un juego de una enorme belleza que te meterá de lleno en un mágico mundo en el que reina, ante todo, la diversión.

## Fase 3 - Magic Lake



En las profundidades del lago mágico encontraremos un poder muy especial, pero también tendremos que desentrañar un laberinto de cuevas, algunas totalmente acuáticas, plagadas de peligros.









Las luces y las sombras tendrán mucha importancia en el desarrollo del juego. Las sombras nos atacarán continuamente, pero bajo la luz desaparecerán.

## Fase 4 - Space Island



La isla de Amigo y sus congéneres es atacada por los monstruos alados: deberemos enfrentarnos a su fuego con nuestra magia e intentar escapar por los peligrosos acantilados. Atentos a la caída.



## Fase 5 - Rivers of Fire

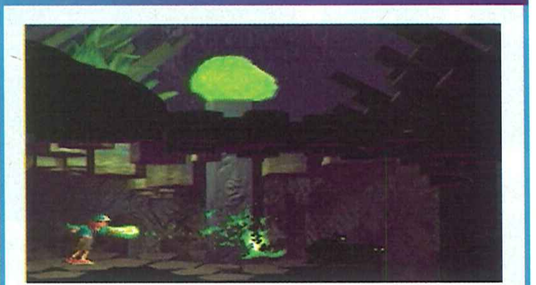




El interior de una montaña de fuego no es un lugar muy seguro. Nuestras posibilidades de salir vivos pasan por una perfecta coordinación en los saltos para esquivar los surtidores de lava y nuestra habilidad para escalar buscando siempre la mejor ruta huyendo de los ataques de todo tipo de peligrosos e inesperados enemigos.



## Fase 6 - Caverns of Doom



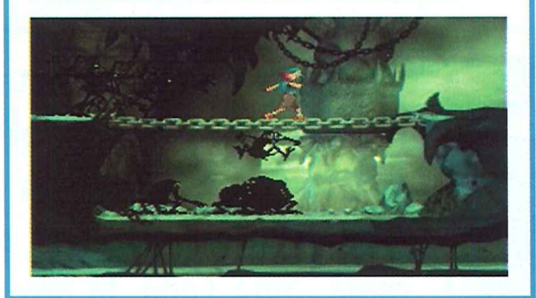
*Aquí deberemos tomar decisiones rápidas y actuar en décimas de segundo para evitar ser aplastados por enormes bloques de piedra al tiempo que nos deshacemos de las peligrosas criaturas de la oscuridad.*



## Fase 7 - Into the Lair

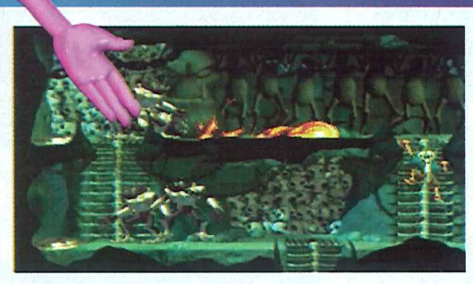


*Un laberinto de cavernas, salas e interruptores nos pondrán las cosas realmente complicadas, además perderemos nuestro poder mágico y sólo podremos escapar de los enemigos siendo más listos que ellos.*



**Sobre la base de un juego de plataformas, «Heart of Darkness» plantea un desarrollo enormemente envolvente en el que el ingenio será tu mayor aliado.**

## Fase 8 - Heart of Darkness





*Hemos recuperado nuestra arma de rayos y nos encontramos en el corazón de la fortaleza del mal. Si queremos devolver la paz a la región tenemos que encontrar las pedazos de las piedras mágicas resolviendo complejos puzzles. Después nos espera el mismísimo amo de la oscuridad para enfrentarnos a la última prueba.*

➤ a nuestra habilidad, al tiempo que estudiamos, a veces en segundos, la mejor manera de enfrentarnos a cada situación. Y es que «HOD» está estructurado a base de pequeños puzzles y laberintos que en ocasiones nos obligarán a devanarnos los sesos y otras veces requerirán reflejos y precisión en los saltos. Eso sí, cada vez que completamos uno de estos puzzles ya no tendremos que volver a repetirlo, pues el juego nos ofrece vidas ilimitadas y salva tras cada situación comprometida.

Al final, lo que al principio parece sencillo acaba convirtiéndose a un reto para los más hábiles e inteligentes. Y es que los primeros niveles resultan tan fáciles que casi parecen un simple entrenamiento comparados con lo que nos aguarda después.

Así que ya sabéis, si os gustan los retos complicados que combinen habilidad e inteligencia, esta es una oferta que no debéis dejar de probar. Seguro que os entusiasmará.

*Sonia Herranz*



| | |
|---|---|
| Consola: | PLAYSTATION |
| Tipo: | PLATAFORMAS/AVENTURA |
| Compañía: | INFOGRAMES |
| Programación: | AMAZING STUDIOS |
| Nº de jugadores: | 1 |
| Nº de fases: | 8 |
| Niveles de dificultad: | 3 |
| Memoria: | 2 CD ROM |




**GRÁFICOS: 93**
*Los personajes están muy bien animados y casi parecen tener personalidad propia; sin embargo, lo más atractivo es la tremenda brillantez de los escenarios.*

**SONIDO: 95**
*Una de las mejores bandas sonoras que hemos escuchado nunca y los efectos de sonido están a la altura de la música. Destacan las voces -dobladas al castellano- para las escenas cinemáticas.*

**JUGABILIDAD: 93**
*A veces el control resulta complicado, aunque Andy se maneja con precisión. Los puzzles a resolver, aunque se van complicando, son muy lógicos y se resuelven con las dosis justas de ingenio.*

**DIVERSIÓN: 92**
*Sabe hacerse muy adictivo por sus variadas y sorprendentes situaciones. Pese a la dificultad de los últimos niveles, no es un juego demasiado largo.*

**VALORACIÓN: 93**
*Estamos ante una aventura de plataformas diferente. En realidad sólo «Abe's Oddysee» se le parece y, al igual que este juego, «Heart of Darkness» combina puzzle y habilidad en una sabia mezcla en la que no falta una bonita historia y muchas escenas cinemáticas. El juego gustará tanto a los jugadores curtidos como a los más novatos y, además de ganarse las simpatías de los seguidores de las plataformas, sabrá entusiasmar principalmente a quienes busquen retos a su ingenio.*

**ALTERNATIVAS:**
*Es bastante parecido a **«Abe's Oddysee»**, ya que plantea el mismo sistema de juego (sin vidas, sin marcadores...) y exige de ti mucho ingenio. Si te gustó «Abe´s...», no te pierdas **«Heart of Darkness»***



Los seguidores de las aventuras tienen ante sí un título ineludible que, a pesar de su aspecto "16 bits", encierra una gran calidad en todos sus apartados.

# FANTASÍA con sabor a clásico

# ALUNDRA

Hace unos años los usuarios de MegaDrive y SuperNintendo pudimos disfrutar -y de qué manera- de los primeros títulos de un género muy poco conocido en España por aquellos tiempos: el action RPG. Los legendarios «Landstalkers» y «Zelda» supusieron una bocanada de aire fresco que asombró a propios y extraños, y propusieron un innovador sistema de juego que combinaba el Rol tradicional con elementos de acción y plataformas.

Ahora «Alundra» recoge el testigo de aquellos míticos títulos y, basándose en las mismas premisas, nos invita a vivir una nueva y apasionante aventura.

**Alundra es** un joven e inexperto elfo destinado a salvar el mundo de la amenaza de Melzas, un demonio con la capacidad de introducirse en los sueños ajenos para convertirlos en pesadillas.

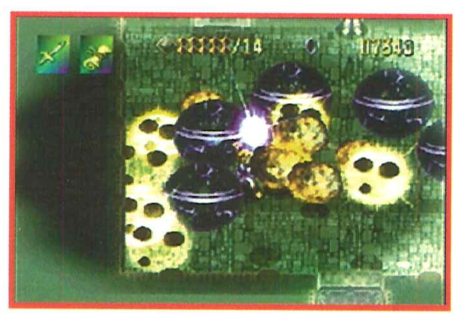
Gracias a este original argumento, los escenarios -distribuidos por más de 7000 pantallas- nos transportan a situaciones tan distintas como mundos oníricos y surrealistas o coloristas y frondosos bosques. De entre todos ellos destaca por méritos propios el pueblo en el que transcurre gran parte de la historia, el cual rebosa vida por los cuatro costados. No esperes encontraros aquí los típicos poblados en los que apenas hay nada que hacer salvo entrar en alguna que otra tienda. En «Alundra» encontrarás, además, cientos de misiones de lo más variopinto, las cuales te harán desde entrar en una pesadilla para convertirla en un plácido sueño hasta visitar una enorme mansión con el fin de recoger un misterioso libro.

En muchas de estas misiones estarán presentes la acción, las plataformas y los puzzles. Todos estos elementos se entremezclan de tal manera que, por ejemplo, para resolver un enigma determinado deberás utilizar tu habilidad en el salto a la vez que eliminas a unos cuantos miembros de las huestes de Melzas. Otros objetivos, por el contrario, te obligarán a devanarte los sesos hasta rozar la desesperación, porque hay que reconocer que algunos retos resultan endiabladamente complicados. ►

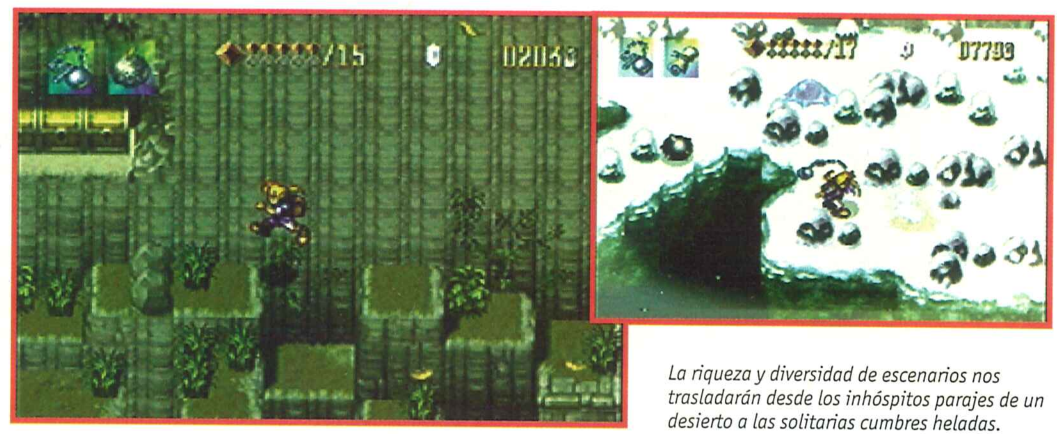


*La versión PAL puede presumir de reunir en un mismo compacto la intro japonesa y la americana -esta última con bellas secuencias al más puro estilo manga-. En ambas se nos ofrecerán jugosas pistas para poder resolver algunos de los puzzles más complicados del juego. Todo un detalle.*



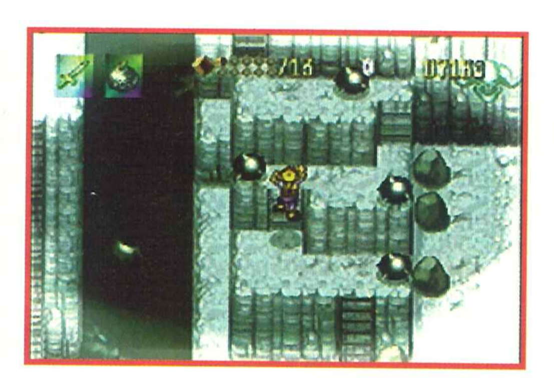


*En nuestro viaje encontraremos pergaminos con el poder de invocar a los cuatro elementos: aire, agua, tierra y fuego. Sus efectos son tan devastadores como espectaculares.*



*La riqueza y diversidad de escenarios nos trasladarán desde los inhóspitos parajes de un desierto a las solitarias cumbres heladas.*







**«Alundra» nos trae a PlayStation el espíritu de los clásicos "action RPG" al estilo «Zelda», pero aprovechándose del potencial gráfico de la consola de Sony.**



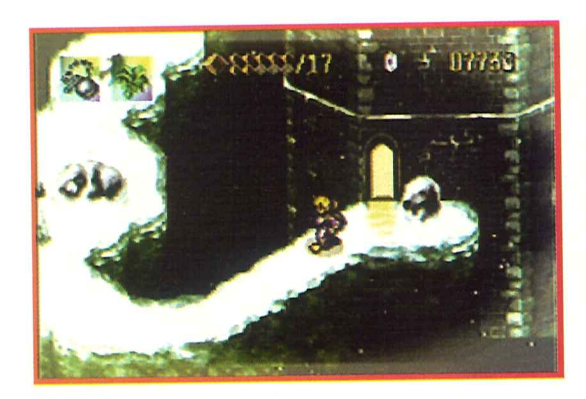
## Una de menús







*Si en alguna ocasión os perdisteis navegando por los innumerables menús de «FFVII», podéis estar tranquilos porque en «Alundra» tendréis controladas todas vuestras pertenencias en tan sólo dos pantallas. Una para las armas, pergaminos o cualquier otro objeto, y la otra queda reservada a los elementos clave.*





## Jefes Finales





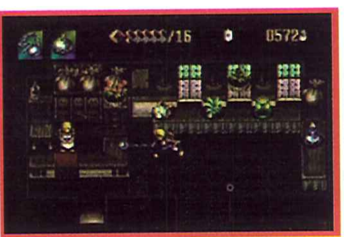
*Diseminados por todo el mapeado os esperan los temidos jefes finales. Su tamaño y aspecto varía dependiendo del entorno en el que tenga lugar el combate. Además, en algunos casos necesitarás utilizar el arma adecuada para poder salir sano y salvo del enfrentamiento.*




*El sentido del humor contrasta con la seriedad de todos los puzzles.*




*Gracias a la fabulosa traducción sabréis en todo momento hacia dónde dirigir vuestros pasos y con quién dialogar.*



*"Sírvase usted mismo" es el lema que impera en las tiendas. Tras coger el ítem deseado llegará la hora de pagar.*




► Si a esto le añadimos que el juego es larguísimo, ya puedes ir haciéndote una idea de lo que te costará llegar hasta el final.

**Como es habitual** en los action RPG, los combates no cortan la acción (tal y como sucedía en «FFVII»), ni nos trasladan a mundos tridimensionales, ni siquiera cambia la cámara, algo que agiliza de una manera aplastante el desarrollo del juego.

Por otra parte, el gran potencial de PlayStation ha permitido ofrecer un remodelado aspecto gráfico a los clásicos del género, y, aunque «Alundra» mantiene a los pixels y la vista superior como base, los decorados bien poco tienen que ver con los vistos en las 16 bits: el colorido se apodera por completo de los escenarios, ofreciendo una apariencia estética realmente atractiva.

Sin duda alguna, este primer action RPG para PlayStation es una auténtica joya que recomiendo encarecidamente a todos los amantes de la aventura. Y además, está en castellano.

*Alberto Lloret*

| | |
|---|---|
| Consola: | PlayStation |
| Tipo: | Action RPG |
| Compañía: | Psygnosis |
| Programación: | Matrix |
| Nº de jugadores: | 1 |
| Nº de fases: | - - |
| Niveles de dificultad: | - - |
| Memoria: | CD ROM |




**GRÁFICOS: 90**
*Retoma sin complejos el aspecto de los clásicos action RPG. Colorido, vida y buen gusto definen un apartado más que correcto. Los nostálgicos agradecemos su mejoradísimo "look" de 16 bits.*

**SONIDO: 91**
*La trabajada banda sonora ambienta a la perfección todos y cada uno de los escenarios. Al mismo nivel rayan los numerosos efectos de sonido.*

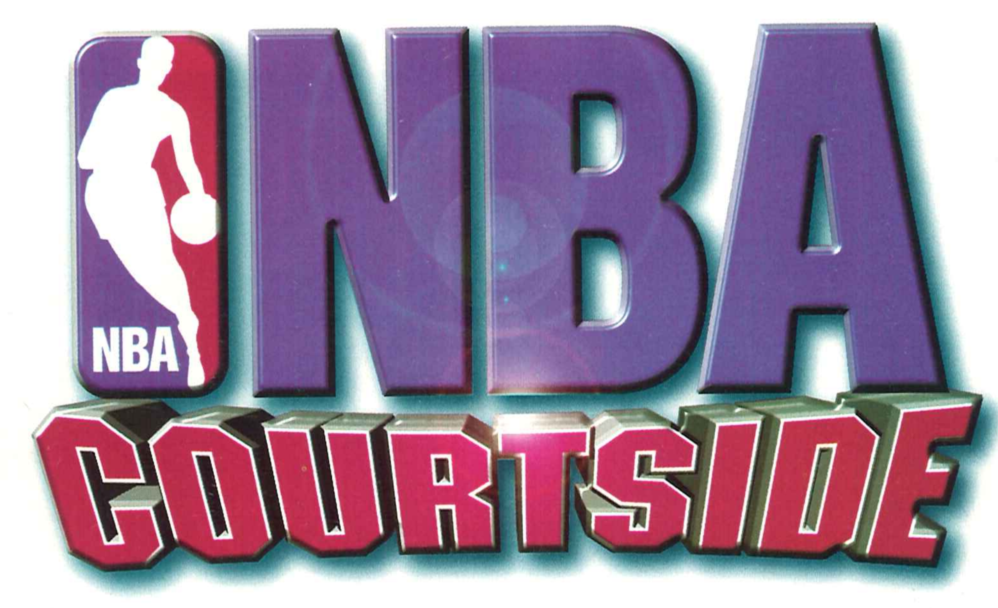
**JUGABILIDAD: 93**
*No necesitarás varios días para llegar a controlarlo por completo. Te bastará la primera media hora para sentir que llevas jugando con él toda la vida.*

**DIVERSIÓN: 95**
*La perfecta combinación de géneros, manteniendo como base el RPG, con figura un juego realmente adictivo. La variedad de objetivos y el gran número de puzzles a resolver le auguran una prolongada y divertidísima vida.*

**VALORACIÓN: 93**
*Los amantes del action RPG -entre los que me incluyo- esperábamos como agua de mayo esta versión traducida de «Alundra».*
*El resultado no podía haber sido mejor: horas y horas de diversión nos aguardan tras un compacto que desprende calidad por todos y cada uno de sus poros.*
*Sus numerosísimas misiones, jefes finales, puzzles y su fino sentido del humor -que lo tiene- asombra minuto tras minuto.*

**ALTERNATIVAS:**
*En estos momentos **«Alundra»** es el único título disponible dentro de los action RPG, y por tanto no se puede comparar con ningún otro. Dentro de unos meses aparecerá el que será su mayor competidor: **«The Grandstream Saga»**. **«FFVII»**, es lo más parecido que hay actualmente, aunque «Alundra» tiene una personalidad propia.*

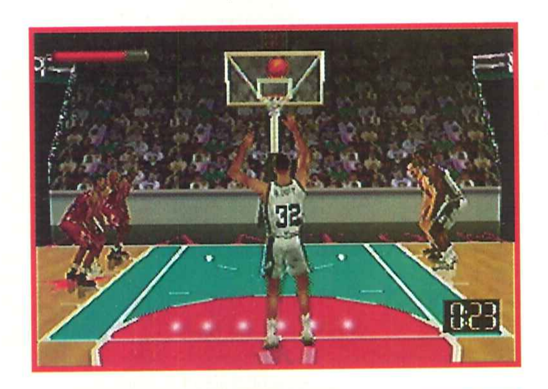


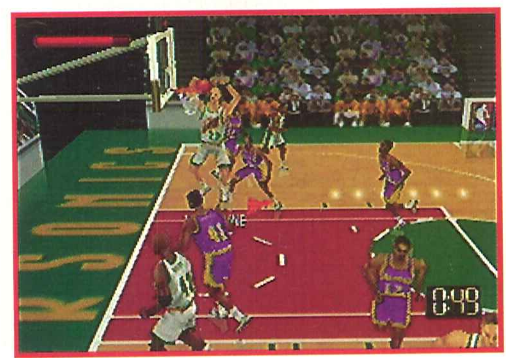






*En juego ofrece fotografías de todos los jugadores de la NBA. En estas que podemos observar, los jugadores lucen una sonrisa, pero hay cada tío raro...*





# Asistencia para Nintendo 64

El nuevo sello Nintendo Sports ha decidido sacar el mejor juego de baloncesto para su consola. Antes habíamos podido "disfrutar" de otros títulos, pero ninguno se acerca, ni de lejos, a este «Kobe Bryant in NBA Courtside».

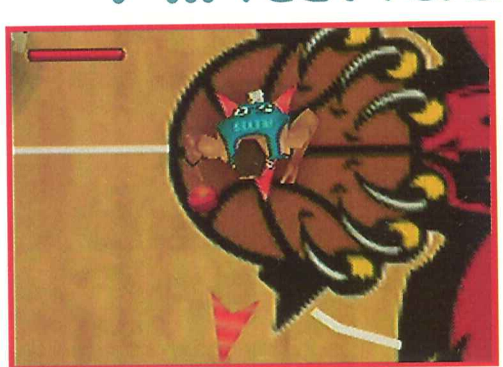
Empezaremos por decir que contiene los 29 equipos de la NBA con todos sus jugadores (a excepción de Michael Jordan), con varios modelos de texturas para los rostros que buscan el máximo parecido con la realidad, y con todos los detalles que caracterizan a ciertas estrellas de la NBA, como el siempre sorprendente pelo de Rodman.

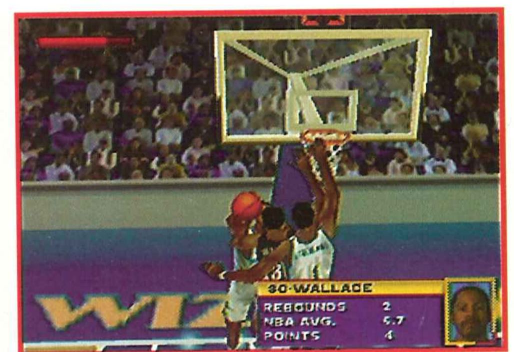
Los movimientos de los jugadores son rápidos y suaves y están perfectamente enlazados con innumerables animaciones; se desmarcan y piden el balón con gestos, pasan sin mirar, pivotan, amagan, y, cuando culminan una buena canasta, se jactan de ello con diferentes celebraciones. Todo ello con un ambiente sonoro de lujo: zapatillas chirriantes, gritos del público, un comentarista profesional (que habla inglés) y las típicas musiquillas de la NBA.

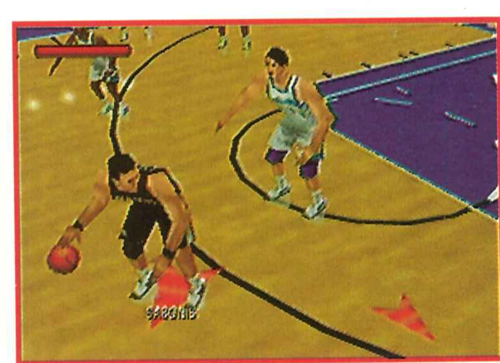
A pesar de contar cada jugador con una barra de energía extra (como en muchos títulos arcade) es un juego que se preocupa mucho de la simulación, ya que se vale del botón de dirección solamente para poder elegir las tácticas en cualquier momento del partido, y permite hacer cambios, pedir tiempos muertos o traspasar entre los equipos diferentes jugadores, pudiendo también crearlos a vuestro gusto. Aunque, si queréis un tipo de juego más arcade, también podéis acceder a él quitando las personales, escogiendo que el balón no pueda salir de la cancha, o convirtiendo a los jugadores en incansables máquinas de correr y meter canastas entre otras opciones.

**Lo que no podremos** cambiar es la espectacularidad que destila el juego; entre las repeticiones instantáneas, los chorrocientos tipos de machaques y los alley-oops, la temperatura de los partidos sube lo suficiente como para poder cocer pan en el mando. Las únicas pegas que le podemos poner (y las ponemos porque nos ha parecido un juego demasiado bueno para fallar en estos apartados) son la limitación de modos de juego -pretemporada, liga y playoff- y el excesivamente palpable origen poligonal de los jugadores, que deja la calidad gráfica por debajo de la media general del juego. Aún así, es el mejor baloncesto para N64.

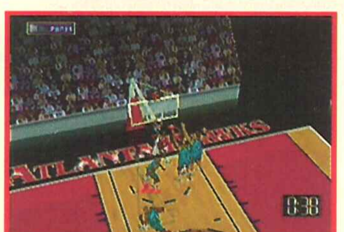
*Javier Domínguez*









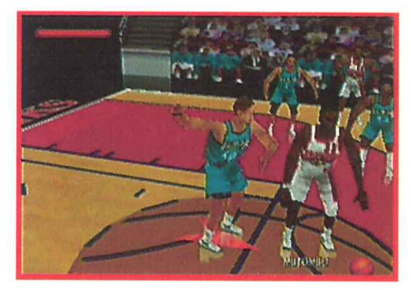




## Replay

*Esto sí que son repeticiones al gusto del consumidor. Estas cuatro pantallas que veis, pertenecen al mismo instante de juego, lo que ocurre es que tenemos libertad total para mover la cámara. Si os habéis perdido algún detalle de la última jugada, podéis volver a verla desde la posición que prefiráis, a la misma velocidad a la que pulséis el joystick*









*Podemos crear jugadores propios o poner a jugar a viejas glorias de nuevo. Nosotros hemos decidido que Chicho Sibilio vuelva a jugar, pero no en el Barça, sino en la NBA.*



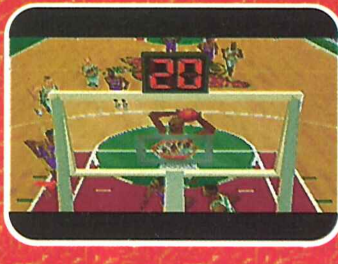
**Nos encontramos, sencillamente, ante el mejor juego de basket para N64.**

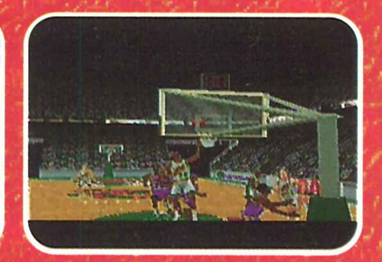



*Allá va, tan contento. Después de realizar una buena jugada, el protagonista de la misma realizará diferentes celebraciones.*

## Palomitas, por favor.

*El nivel de espectacularidad alcanza su cénit en las repeticiones instantáneas. La imagen se estrecha como en una pantalla de cine y observarás una escena de unos 5 ó 6 segundos en los que el goce es máximo (si la canasta es tuya, claro, porque si es del rival...)*

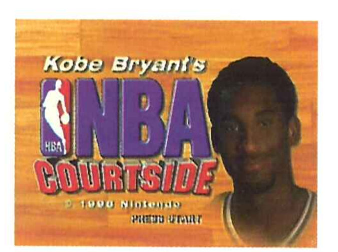








| | |
|---|---|
| Consola: | NINTENDO 64 |
| Tipo: | DEPORTIVO |
| Compañía: | NINTENDO |
| Programación: | NINTENDO SPORTS |
| Nº de jugadores: | DE 1 A 4 |
| Nº de fases: | 29 EQUIPOS |
| Niveles de dificultad: | 3 |
| Memoria: | 96 MEGAS |




**GRÁFICOS: 90**

*Es una pena que los jugadores no sean algo menos angulosos (podrían pinchar el balón con esos codos) y las canchas se vean algo vacías. El resto, brillante.*

**SONIDO: 93**

*Un tema cantado en el menú, un comentarista (americano) profesional, gente gritando como verduleras y el famoso ritmo de "We will rock you" (Queen) interpretado con bombo y palmas en pleno encuentro. Se sale.*

**JUGABILIDAD: 93**

*Acostumbrarse al sistema de control cuesta un poco, pero cuando lo domines no habrá jugada que no puedas realizar.*

**DIVERSIÓN: 92**

*Cuanto más se juega, más engancha. La pena es que semejante título merecía más modos de juego... un concurso de triples, o de mates... Aún así, los piques entre cuatro siguen siendo el plato fuerte.*

**VALORACIÓN: 93**

*Llegar y besar el santo, que se dice. Nintendo crea un nuevo sello y consigue el mejor juego de baloncesto para N64.*
*Para el buen aficionado a la NBA, para el flipado de los machaques o para el que encuentra un balón de baloncesto y lo muerde, este es el título perfecto. Sólo tendrán que acostumbrarse a ver angulosetes jugadores, a manejar un montón de botones, a observar las maravillosas repeticiones, y a "sufrir" los bandazos que pega el mando por cortesía del Rumble Pak. Todo lo demás es pura diversión y puro baloncesto. No hay que pensárselo.*

**ALTERNATIVAS:**

*Lo sentimos por los demás títulos de basket para N64. Al igual que en el baloncesto real, tendrán que mirar hacia las alturas para ver a este **«NBA Courtside»***




# BURNING RANGERS

El genio del Sonic Team se ha hecho patente una vez más en Saturn. Este equipo, responsable de los juegos de Sonic y de esa otra maravilla en 3D llamada «NiGHTS», han vuelto a la carga demostrando que no sólo saben innovar y hacer juegos originales, sino además dotarlos de una calidad técnica como para regalar.

Este «Burning Rangers» utilizará parte del motor tridimensional que pudimos disfrutar en «NiGHTS». Gracias a este potente engine, nuestros personajes (podremos elegir a un chico o a una chica) se moverán con absoluta libertad sobre mapeados 3D con varias alturas que exigirán tanto destreza en el salto como un gran sentido de la orientación.

El juego es un arcade atípico, pues apenas presenta enemigos en sus mapeados. Y es que nuestra tarea, como cuerpo de rescate, no es destruir, sino salvar al mayor número posible de personas de construcciones en llamas.

Para conseguirlo contamos con el apoyo de una armadura que gana fuerza a medida que vayamos recogiendo cristales (algo así como los anillos de Sonic), de unos cohetes que nos permiten realizar portentosos saltos y casi volar, y de una pistola que, además de apagar fuegos, causará bastante daño a los pocos enemigos con los que tropezaremos.

Otro elemento importante e innovador es el sistema de orientación por voz que nos permitirá comunicarnos por radio para recibir instrucciones de hacia dónde debemos avanzar. Desgraciadamente estas voces están en inglés, lo que dificultará notablemente la tarea a todos los del "I don´t speak english".

**El juego** presenta cinco fases diferentes culminadas por un siempre sorprendente enemigo final, al cual deberemos derrotar en un escenario 3D.

Según hayamos completado la misión (salvando más gente, controlando el fuego, el tiempo...) accederemos a un nivel de ranking diferente que nos ofrecerá renovadas sorpresas si conseguimos hacerlo realmente bien.

En lo que se refiere al aspecto visual, tampoco hemos quedado defraudados. «Burning Rangers» muestra maravillosos efectos de luz en tiempo real, conseguidas transparencias y rotaciones vertiginosas que no dificultan en absoluto los fluidos movimientos de los personajes que, además, están dotados de un envidiable control.

En definitiva, un juego más que interesante, sumamente original y rebosante de acción por los cuatro costados. Una pena que no esté traducido al castellano.

*Sonia Herranz*

## RESCATE entre las llamas









## Plagado de sorpresas

*Mientras nos chamusquemos las pestañas tratando de rescatar gente, nos encontraremos con cantidad de situaciones curiosas: un delfín que nos ayuda, la radio que deja de funcionar o un niño que tenemos que cargar en brazos porque se avería el transporte.*









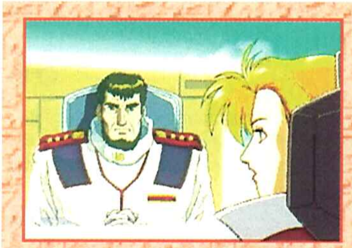
*Con el disparo de nuestra pistola podemos apagar fuegos para evitar que el nivel de peligro suba. Además, de cada fuego apagado obtendremos unos cuantos cristales de energía. Eso sí, no hay que obsesionarse porque nuestra tarea no es apagar fuegos, sino rescatar gente.*




*Si mantenemos el botón de disparo pulsado cargaremos a tope el arma: ella sola apunta.*




*Al final de cada misión se nos otorga un rango en función de los resultados obtenidos.*



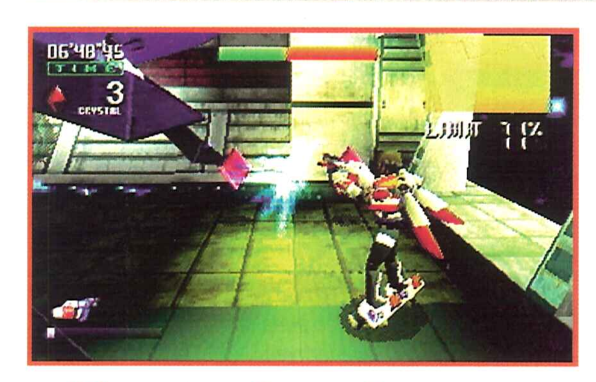




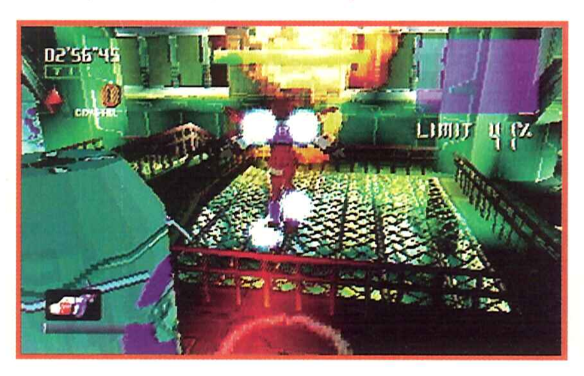
*La intro y las escenas entre fases son largas secuencias animadas que recuerdan a las películas de dibujos animados japonesas. Gracias a estas escenas conoceremos al resto de miembros de los rangers, así como las peculiaridades y peligros de cada una de las diferentes misiones. Desgraciadamente, están en inglés, como el resto del juego.*




*Podemos elegir entre estos dos personajes, chico y chica, aunque en realidad el juego es el mismo.*



**El equipo Sonic Team nos presenta un juego superoriginal y superdivertido que no puedes perderte.**



## Enemigos: escasos, pero duros

*Los enemigos finales (arriba) recuerdan a los de NiGHTS. Todos con una mecánica particular, todos impresionantes. Sin embargo, encontraremos muy pocos, pues es el juego no es nada violento.*

















Estos cristales son la clave del éxito. Al recibir un impacto los perderemos todos, y si el marcador sigue a cero en el siguiente toque, nada nos salvará. Además, sin un número fijo de cristales no podremos rescatar a nadie ni conseguir más continuaciones.






| | |
|---|---|
| Consola: | SEGA SATURN |
| Tipo: | ACCIÓN |
| Compañía: | SEGA |
| Programación: | SONIC TEAM |
| Nº de jugadores: | 1 |
| Nº de fases: | 5 |
| Niveles de dificultad: | 1 |
| Memoria: | CD ROM |




## ¡Al rescate!

A lo largo de los mapeados hay mucha gente esperando a ser rescatada. Si los encontramos y tenemos cristales suficientes, serán teletransportados automáticamente a un lugar seguro. Si no...






A lo largo y ancho de las distintas fases tendremos que encontrar interruptores como éste que nos abrirán nuevos caminos.







Como podéis comprobar, la calidad gráfica del juego es exquisita. Pero esperad a verlo en movimiento...




**GRÁFICOS: 93**
Algún temblor en las texturas no enturbia la calidad de los defectos visuales, la suavidad de los movimientos y la velocidad de todo el juego. Digno de verse.

**SONIDO: 86**
Una perfecta combinación de músicas y voces (en inglés) le dotan al juego de un ritmo frenético y trasmiten la angustia del rescate al límite.

**JUGABILIDAD: 88**
Las primeras partidas es fácil perderse y hasta aturdirse en los amplios mapeados, pero pronto descubrimos que el control es sencillísimo y todas las acciones son fáciles de realizar. Las voces en inglés dificultarán las cosas.

**DIVERSIÓN: 93**
Aunque no es excesivamente largo, el sistema de ranking nos obligará a volver a jugar para mejorar nuestra puntuación. Y lo que es más importante: estaremos encantados de hacerlo.

**VALORACIÓN: 92**
Es una pena que las voces se hayan quedado en inglés, porque orientarse sin la ayuda de la dulce voz femenina que nos indica el camino se hace un poco peliagudo. Una auténtica lástima si tenemos en cuenta que el juego rebosa acción, jugabilidad, originalidad y adicción por los cuatro costados. «Burning Rangers» está plagado de sorpresas, cuenta con el aliciente del sistema de ranking y no deja ni un segundo de respiro. En fin, una pasada. Un título que los usuarios de Saturn no pueden perderse.

**ALTERNATIVAS:**
Lo más parecido es **«Nights»**, pero sin ese tono "pastelón". El motor 3D es muy similar, aunque **«Burning Rangers»** aporta más emoción, más acción y se convierte en un juego imprescindible.

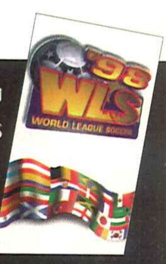
PARA HOMBRES QUE NO SÓLO
PIENSAN EN LAS MUJERES.







Si te obsesiona el fútbol, prepárate para una nueva sensación: World League Soccer 98. El último partido para tu Sega Saturn con todos los alicientes que siempre imaginaste. Diferente, con los mejores gráficos y los movimientos más reales. Irrepetible, porque nunca jugarás dos partidos iguales. Y único, por su sistema de inteligencia artificial que siempre responde adecuadamente a tus movimientos. Así que configura a tus jugadores, prepara tu estrategia y salta al campo con World League Soccer 98. Un consejo: quítate todo de la cabeza y piensa sólo en ganar.







SEGA SATURN
CONTRAPROGRÁMATE

# VIPER

Los más nostálgicos -entre los que me incluyo- de vez en cuando nos paramos a pensar de qué manera están evolucionando los videojuegos. Si hacemos una brevísima retrospectiva del género más antiguo -el "shoot'em up"- y comparamos el prehistórico «Space Invaders» con, por ejemplo, este «Viper», no podemos menos que quedarnos con la boca abierta.

Y es que de aquellos marcianitos que bajaban en rígidas formaciones, a la espectacular puesta en escena de este juego de Ocean, media un auténtico abismo.

Pero dejando a un lado las consideraciones nostálgicas y centrándonos en este compacto, tenemos que decir que en «Vipers» las naves espaciales clásicas del género han cedido su puesto a un no menos atractivo helicóptero de combate, el cual aumentará su capacidad destructiva gracias a los numerosos "power ups" que podrá ir recogiendo. Varios tipos de disparo, misiles, bombas y escudos nos ayudarán en una tarea que, os aseguro, no se presenta nada fácil.

**A su vez,** los omnipresentes decorados galácticos han sido sustituidos por unos bellos, complejos y detallados escenarios tridimensionales ambientados en una semidestruída Tierra. Localizaciones tan dispares como una ciudad arrasada, un complejo minero o las entrañas de una nave nodriza -entre otras- aseguran tal variedad de escenarios que no dejan ni siquiera lugar a la repetición de las texturas.

En todos ellos se nos abrirá la posibilidad de elegir rutas alternativas, aunque el final de todos estos caminos secundarios siempre será el mismo: un engendro mecánico de proporciones desmesuradas con pocas ganas de establecer contacto con la raza humana.

Por otra parte, hay que destacar también el espectacular despliegue gráfico que ofrece «Vipers» gracias a su potente engine 3D, que realiza todo tipo de rutinas y muestra un gran número de enemigos en pantalla sin ralentizarse lo más mínimo.

Todos estos elementos convierten a «Viper» en el exponente que mejor representa la nueva generación de los "shoot'em up" y hacen de él un título indispensable para los "hijos" del «Space Invaders».

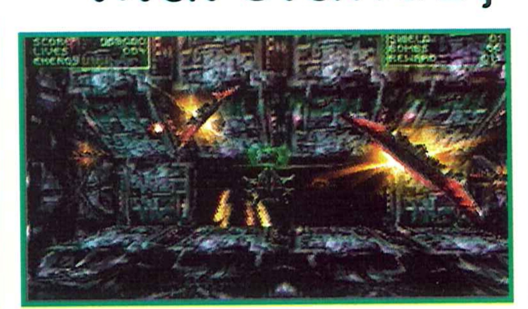
*Alberto Lloret*

*El aspecto de las ingenios alienígenas sorprende desde el primer momento por la variedad y el buen gusto que se ha derrochado en cada uno de los sensacionales diseños.*

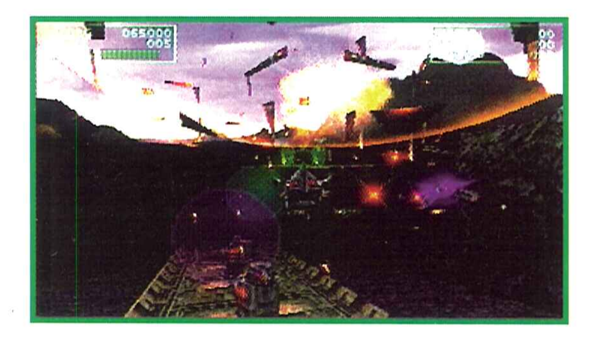


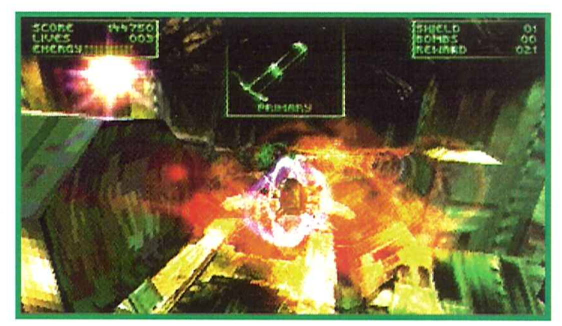
## TEMBLAD marcianos, temblad





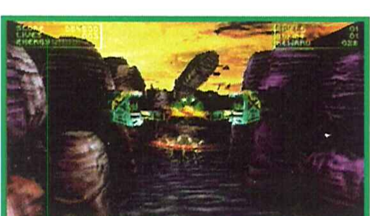




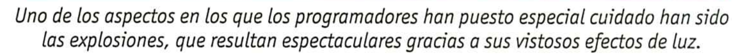








Uno de los aspectos en los que los programadores han puesto especial cuidado han sido las explosiones, que resultan espectaculares gracias a sus vistosos efectos de luz.



## Las grandes amenazas



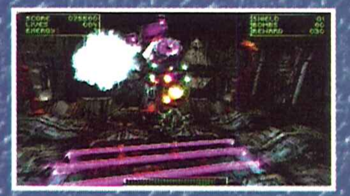
***Nunca los enemigos finales fueron tan grandes ni tan peligrosos. En «Viper» son tantos en número y en dificultad que requerirán de ti la mayor de las destrezas.***









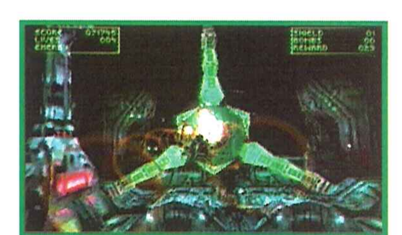


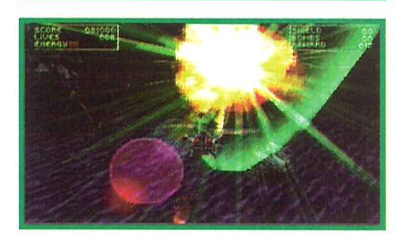






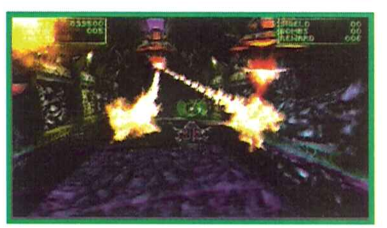






**El "shoot'em up" se revitaliza con este explosivo y divertido título de Ocean.**





| | |
|---|---|
| Consola: | PLAYSTATION |
| Tipo: | SHOOT'EM UP |
| Compañía: | INFOGRAMES |
| Programación: | OCEAN |
| Nº de jugadores: | 1 |
| Nº de fases: | N. D. |
| Niveles de dificultad: | 3 |
| Memoria: | CD ROM |




### GRÁFICOS: 92

*Los escenarios son realmente magníficos, el diseño de los enemigos espectacular, las explosiones de ensueño... todo el apartado gráfico alcanza un nivel extraordinario.*

### SONIDO: 91

*Cuenta con una excepcional banda sonora de caracter cinematográfico que, junto a los numerosos y cuidados efectos sonoros, te sumergirá aún más en el apocalíptico ambiente del juego.*

### JUGABILIDAD: 91

*Ocean ha optado por un sistema de control tan intuitivo como sencillo, que permitirá cualquier usuario disfrutar desde el primer minuto.*

### DIVERSIÓN: 88

*Sólo la ausencia de un modo para dos jugadores oscurece lo que en resumen es un juego divertido y directo como pocos.*

### VALORACIÓN: 90

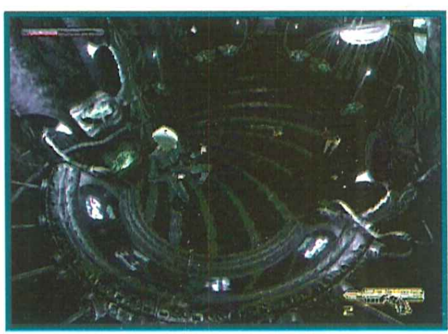
*«Viper» concentra la mayor parte de sus encantos en un magnífica ambientación audiovisual que asombra desde la primera partida. Su cuidada estética, la ajustada dificultad y la increíble adicción que crea completan un juego que marcará -de cara al futuro- las líneas maestras del género del "matamarcianos". Tan sólo se echa de menos el imprescindible modo para dos jugadores, lo cual le hace perder algunas décimas en la valoración global.*

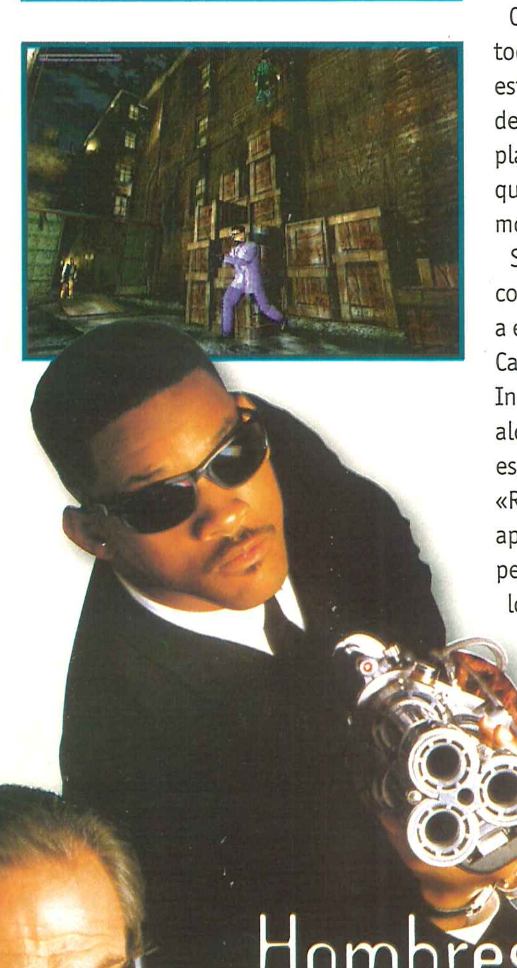
**ALTERNATIVAS:**

*__«Viper»__ es en estos momentos el mejor "shoot'em up" para Playstation. No obstante, si buscas algo más desenfadado y alegre, deberás tener en cuenta al simpático __«Frenzy!»__. Por el contrario, si buscas algo más "espacial" __«X2»__ es una variante a tener en cuenta.*



# MIB MEN IN BLACK





## Hombres NEGROS, hombrecillos verdes

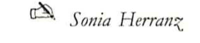
Cuando os decíamos que «Men in Black» tenía toda la pinta de ser una aventura de acción muy al estilo «Resident Evil» no andábamos desencaminados. En realidad ese es el planteamiento principal del juego: un "Resident" que nos enfrenta a marcianos en lugar de a monstruos de pesadilla.

Sin embargo, a la hora de la verdad, hemos comprobado que hay bastantes cosas que separan a este juego de Gremlin de la genial creación de Capcom. En principio, el aspecto gráfico de «Men In Black» es atractivo, pero no ha conseguido alcanzar el perfecto nivel de detalle, la nitidez y la espectacularidad de las renderizaciones vistas en «RE2». Este apartado cumple su cometido y aporta una buena ambientación, pero ni los personajes (a veces temblorosos polígonos) ni las localizaciones, llegan a despertar la admiración.

Tampoco debemos dejar de mencionar un control que, dentro de las dificultades propias de los escenarios 3D, resulta algo complejo e incluso poco fiable en algunas situaciones. La cosa se agrava cuando vemos que, por ejemplo, para traspasar una puerta, saltar o romper algo hay que colocarse -en más ocasiones de las deseables-, justo en el pixel adecuado, ni más a la derecha, ni más a la izquierda. El resultado de todo esto es un juego que no se hace lo suficientemente fluido y que en algunas ocasiones nos llevará casi a la desesperación.

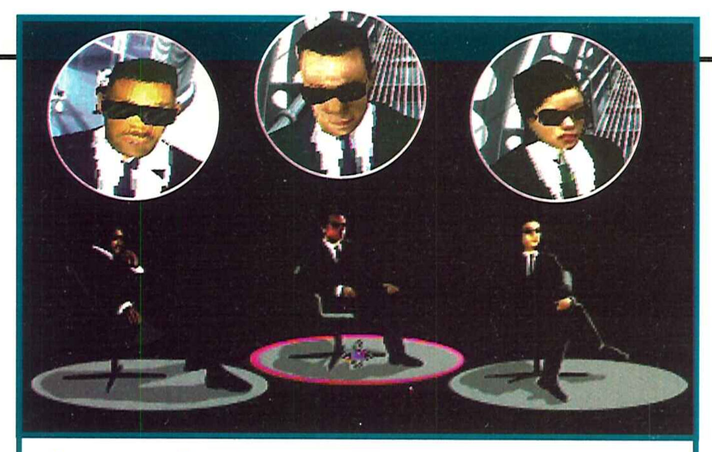
**A parte de estos** problemas técnicos, el juego plantea otras diferencias de desarrollo con respecto al gran monstruo del género. Quizás la más destacada sea que en «MIB» debemos completar todos los niveles y tareas en un orden sucesivo y muy concreto, por lo que dispondremos de una menor libertad de acción. Aquí, por otra parte, los escenarios para cada misión están más diferenciados: una mina, una estación meteorológica, una base marciana, un campamento del amazonas... serán algunos de los lugares sobre los que deberemos demostrar nuestras habilidades a la hora de enfrentarnos a los peligrosos alienígenas o de solucionar numerosos puzzles,( algunos de los cuales, por cierto, resultan bastante complicados). Vamos, que para que os hagáis una idea, a veces da la sensación de que estamos ante una aventura gráfica tipo «La Ciudad de los Niños Perdidos», aunque «MIB» ofrece más ritmo, más acción y más sentido del humor, por supuesto.

Un buen juego, atractivo y con cierta gracia que acaba enganchando, pero que técnicamente ha quedado un poco por debajo de nuestras expectativas.


*Sonia Herranz*







**Los personajes.** *Antes de cada misión podremos elegir uno de los tres agentes MIB. A la hora de jugar se diferencian en poco, aunque cada uno pelea y agarra las armas de una manera diferente. Va en gustos.*



## Los Hombres de Negro llegan a PlayStation para protagonizar una interesante y compleja aventura de acción en 3D.

| | |
|---|---|
| Consola: | PlayStation |
| Tipo: | Aventura de Acción |
| Compañía: | Gremlin |
| Programación: | Gremlin |
| Nº de jugadores: | 1 |
| Nº de fases: | N.D. |
| Niveles de dificultad: | - - |
| Memoria: | CD ROM |











*Desde este menú tendremos el control de los distintos ítems que podemos encontrar, desde armas a botiquines, pasando por las consabidas llaves.*



*Cada escena está presidida por una perspectiva diferente que no podremos modificar. El efecto es bastante atractivo, si bien el tono general del juego es bastante oscuro y en ocasiones no veremos bien los obstáculos.*

### Gráficos: 83

*Complicados. El propio planteamiento gráfico del juego, oscuro y que nos obliga a movernos con mucha precisión, a veces se acaba convirtiendo en un problema.*

### Sonido: 80

*La combinación de música y voces es muy efectista. Lo malo es que las órdenes se nos dan habladas, y están en inglés.*

### Jugabilidad: 78

*El control es duro y no muy preciso. A veces una acción sencilla puede hacerse desesperante. El hecho de no estar en castellano complica aún más este apartado.*

### Diversión: 86

*Puzzles, disparos, peleas, saltos... un poco de todo combinado en un extraño coctel apto sólo para los jugones más avanzados.*

### Valoración: 84

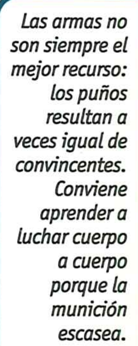
*«MIB» es un juego extraño. Al principio resulta excesivamente duro de jugar, pues prácticamente en cada pantalla hay que encontrar una clave para poder pasar a la siguiente, labor que, en ocasiones, se ve dificultada por la propia concepción gráfica del juego. Me explico: por un lado, los movimientos del protagonista no son muy precisos y aún sabiendo lo que tenemos que hacer, no conseguimos hacerlo, y por otro, habrá ocasiones en las que tardaremos mucho tiempo en descubrir qué ¡¡*#/!! es lo que hay que hacer. El caso es que, tras las primeras partidas, su propia dificultad consigue que «MIB» acabe por convertirse en un juego bastante adictivo y que "pica" bastante.*





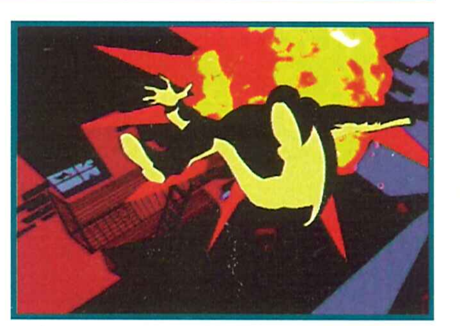

### Aprende a disparar

*En el Centro de control de los MIB podremos aprender a disparar las armas especiales en una galería de tiro también muy peculiar. Nuestra tarea es disparar a todo aquel que vaya armado y dejar en paz al desarmado, ya sea un alien verde o un marciano gris. En cada nivel la cosa se complica cada vez más.*



*Las armas no son siempre el mejor recurso: los puños resultan a veces igual de convincentes. Conviene aprender a luchar cuerpo a cuerpo porque la munición escasea.*





*Men In Black es en origen un cómic, al que Gremlin parece presentar sus respetos mediante distintas animaciones entre fases.*

### Alternativas:

*Podríamos situar este título a medio camino entre **«Resident Evil 2»** y **«La Ciudad de los Niños Peridos»**. Es una aventura de acción "muy aventura" en la que hay que ser tan hábil como inteligente.*






# Como AGUA caída del cielo

Original, absorbente, divertido, diferente... este «Wetrix» de Ocean tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los imprescindibles para los amantes de los puzzles. No sólo sabe ofrecer la frescura de los grandes del género, sino que la acompaña de numerosos alicientes que, sin enredar la jugabilidad, hacen más interesante cada partida.

**El objetivo** del juego es evitar que el agua que cae del cielo se pierda por los márgenes de un terreno cuadrado. Para ello dispondremos de piezas rojas de distintas formas que, al ser apiladas, formarán pequeñas elevaciones. Cuantas más piezas rojas casemos, más alto será el dique. Podremos desplazar las piezas por todo el terreno y rotarlas para tapar los huecos de la mejor manera posible, eso sí, siempre contando con la velocidad de caída que aumenta a medida que jugamos.

Además de piezas rojas habrá otras verdes que allanarán el terreno haciendo desaparecer las construcciones que encuentren debajo, lo que nos permitirá ir modelando los diques adaptándolos a las exigencias de la estrategia que nos hayamos marcado.

Este sistema que os comentamos un poco por encima -el juego se hace mucho más complicado y con más opciones-, llega a hacerse obsesivo y existen tantas estrategias válidas como jugadores se enfrenten a él.

Estas virtudes se ven reforzadas por una divertida opción para dos jugadores simultáneos y un buen puñado de modos de juego, lo que completa un cartucho que se sitúa entre los mejores de su género.

Sonia Herranz



*Los puntos que consigamos dependen en gran medida del número de lagos que construyamos. A más lagos, más puntos.*



*Los bloques de hielo no pueden dirigirse y convierten en hielo el agua que tocan. El agua helada no se sale por las grietas.*



*Al elevar el nivel de agua hacemos aparecer un arcoiris igual que éste que aumentará notablemente nuestra puntuación.*

## Modos de juego



*CLASSIC: Es el modo de juego normal. Nuestro objetivo es lograr el mayor número posible de puntos.*

*DESAFÍO: Propone retos como: aguantar 1 ó 5 minutos, colocar 100 ó 500 piezas... Eso sí, a velocidad de vértigo.*



# ¿Cómo se juega?




Las **piezas rojas** nos permiten construir diques. Si montamos una encima de otra haremos el dique más alto.



El **agua** caerá en distintas cantidades y debemos procurar meterla en diques para que no se pierda por los bordes.



Las **piezas verdes** rebajan la altura de los diques y nos permiten moldear la construcción: a veces son un problema.



Las **bolas de fuego** evaporan todo el agua que tocan. Si golpean contra un dique, lo harán estallar. Cuidado.



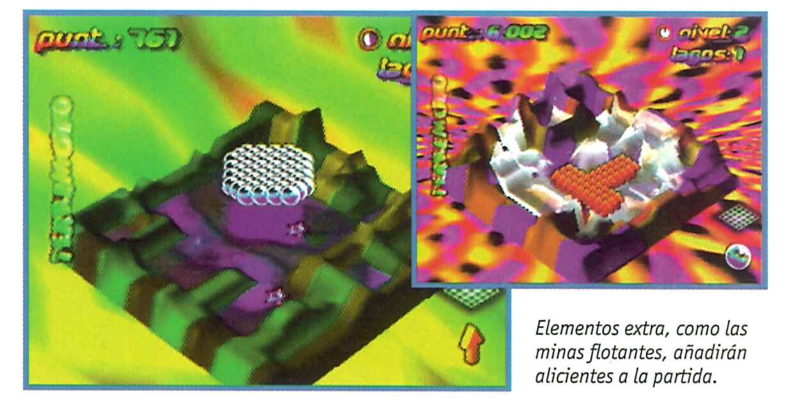
Allí donde caiga una **bomba** aparecerá un agujero. Si tiramos otra en el mismo lugar, se producirá un bombardeo.




Cuando los diques aumentan de tamaño, la palabra "Terremoto" se irá llenando. Al completase, el terreno será sacudido por un cataclismo casi definitivo. Sólo se puede evitar al eliminar altura con fichas verdes o con bombas.




«Wetrix» no sólo se parece al mítico «Tetris» en el nombre, sino también en que es un sensacional juego de inteligencia.




Elementos extra, como las minas flotantes, añadirán alicientes a la partida.



**Handicap:** Podemos llenar el terreno de obstáculos e intentar luego arreglar la situación: hielo, agujeros, elevaciones...



**Multiplayer:** Si un jugador elimina agua puede lanzar un ataque a su rival o acumular ataques y lanzar el definitivo.




**Pro:** Es igual que el Classic, pero se empieza en un nivel de velocidad más alto y las dificultades se duplican.

| | |
|---|---|
| Consola: | Nintendo 64 |
| Tipo: | Puzzle |
| Compañía: | Ocean |
| Programación: | Zed Two |
| Nº de jugadores: | De 1 a 2 |
| Nº de fases: | - - |
| Niveles de dificultad: | 1 |
| Memoria: | 64 Megas |




**Gráficos:** 87
*No son especialmente complejos, pero resalta la calidad del efecto del agua. Eso sí, son muy coloristas y cumplen a las mil maravillas con su misión.*

**Sonido:** 89
*Por primera vez un juego de N64 tiene las voces dobladas al castellano. No es que hablen mucho, pero se agradece. Los FX muy correctos.*

**Jugabilidad:** 90
*Al principio resulta difícil, pero no tardarás en cogerle la mecánica para desarrollar tu mejor estrategia.*

**Diversión:** 92
*Un excelente puzzle que resulta un adictivo reto para tu habilidad y tu inteligencia, y que te atrapa más y más a cada nueva partida.*

**Valoración:** 91
*Como los buenos puzzles, «Wetrix» es absorbente de principio a fin y se sabe hacer tan obsesivo como el gran monstruo del género de todos los tiempos: «Tetris». Cerraréis los ojos y veréis diques a punto de desbordarse, bombas amenazantes y terremotos incontrolables.*
*Una de las claves de su éxito es la sencillez de los controles y el hecho de permitir cientos de variantes.*
*Lo único "malo", es que no tiene un modo de dos jugadores realmente apasionante.*
*Si te gusta poner a prueba tu agilidad mental, «Wetrix» te encantará, din duda.*

**Alternativas:**
*Existen otros dos juegos de inteligencia o puzzles para N64: **«Tetrisphere»** y **«Bust A Move 2»**. Por sus cotas de adicción y jugabilidad este **«Wetrix»** está más cerca del gran «Bust A Move 2» y, de verdad, me resulta difícil decidir cuál me gusta más...*



# FRENZY!

## La cara más divertida del disparo



Este nuevo exponente del sano deporte del despelleje dactilar, lejos de presentarse como un "shoot'em up" típico, se destapa como un torrente de aire fresco que trae una clara consigna: provocarte el mayor número de carcajadas gracias a su centenar de pequeños guiños e impresentables enemigos.

Y es que el sentido del humor está tan presente en este juego de SCI, que hasta su banda sonora está inspirada en las típicas melodías que amenizan los simpáticos dibujos de la Warner.

**Los programadores,** en su afán de ofrecer algo totalmente nuevo y divertido, han optado por un sistema de juego en el cual la libertad de movimientos reina en todos y cada uno de sus retorcidos y variados mundos 3D. De esta manera, podrás incluso volver sobre tus pasos para recoger gasolina, energía o algunas de las hilarantes y poderosas armas que te hayas dejado por el camino.

En todos los niveles encontrarás una estructura muy similar que, como es habitual en el género, alterna las incursiones en las líneas enemigas -disparando a diestro y siniestro- con los histriónicos enfrentamientos con los enemigos finales duros de pelar. Por cierto, estas bestias pardas superan la nada desdeñable cifra de 20 y sus habilidades son tan altas y complejas, que en más de una ocasión acabarás tirándote literalmente de los pelos.

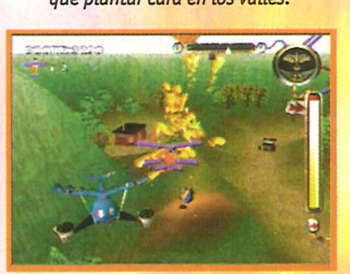
Por si todo esto fuera poco, «Frenzy!» cuenta con un apartado gráfico más que correcto, en el que las explosiones y detalles como una reducidísima pixelación parecen más dignos de N64 que de PSX. Todo ello conforma un compacto de excelente manufactura, apto para cualquier tipo de jugón.

Alberto Lloret

### FASE 1 - AREA 52



*Un enorme dinosaurio y un robot de juguete son tan sólo una muestra de los grandes enemigos a los que tendrás que plantar cara en los valles.*







### FASE 2 - ROCKY VII





*Los tortuosos volcanes en erupción sirven de hogar a otro buen puñado de jefazos. De entre todos ellos destaca -por su gran originalidad- el siniestro Stonehenge, el prehistórico monumento británico que cobrará vida ante vuestros ojos.*

### FASE 3 - BATTLESTAR METALLICA





*El Titanic -sacado a flote para la ocasión- y una hiperdestructiva base naval intentarán transformar tu "paseo" por el puerto en la mayor pesadilla que un experimentado piloto con miles de horas de vuelo puede sufrir.*

## Fase 4 - Scuba-Doo



Tras unos ligeros ajustes, nuestro biplano se verá transformado en un submarino de semejantes prestaciones. Los peligros marinos son aún mayores.



## Fase 5 - Winter Wonderland





El gélido Polo Norte alberga los peligros más hilarantes. Un frigorífico con las puertas un tanto inquietas, un Santa Claus demoníaco y un más que nunca abominable hombre de las nieves os harán sudar tinta china.



## Fase 7 - Monster Ghoulies



Monstruos de culto como Frankenstein y Drácula tienen aquí su homenaje. Lógicamente, en esta fase reina la oscuridad y el tetricismo.



## Fase 6 - Splinter Wonderland





El mundo de los juguetes de madera nunca fue tan perverso. Tras derrotar a la famosa marioneta sin cuerdas, a un reloj de cuco y a otros adorables muñecos, llegaréis a la conclusión de que Pinocho es un santo.

Este alocado "shoot'em up" desborda simpatía y buen humor por sus cuatro costados.



## Fase 8 - Magnificent 7





Muy cerca del final tendremos la oportunidad de reencontrarnos con siete viejos conocidos. Godzilla, el frigorífico y el hombre de granito -entre otros- os demostraran que las viejas glorias unidas jamás serán vencidas.

## Fase 9 - Flying Fortress of doom





El enemigo final del juego -un chiflado barón- hace gala de un todopoderoso artefacto, capaz de disparar centenares de proyectiles al unísono. Tras este largo e intenso combate, podréis relajaros para ver la secuencia final.

| | |
|---|---|
| Consola: | PlayStation |
| Tipo: | Shoot'em up |
| Compañía: | SCI |
| Programación: | SCI |
| Nº de jugadores: | 1 |
| Nº de fases: | 9 |
| Niveles de dificultad: | - - |
| Memoria: | CD ROM |




### Gráficos: 89

Sus vivos y coloristas gráficos son un verdadero placer para la vista. Si eres capaz de mantener la velocidad adecuada, podrás disfrutar de unos complejos e impresionantes entornos 3D plagados de espectaculares explosiones.

### Sonido: 84

Tanto la banda sonora como los efectos de sonido tienen una clara influencia del universo "cartoon". La lástima es que los temas musicales pueden acabar por levantarte un ligero dolor de cabeza.

### Jugabilidad: 86

El intuitivo y sencillo control del biplano sólo se ve perjudicado por la brusquedad de los giros a alta velocidad.

### Diversión: 90

Debido a su ritmo frenético, la diversidad y longitud de los niveles, y cómo no, a sus atractivos enemigos finales, se hace un juego entretenido de principio a fin.

### Valoración: 88

A pesar de que a primera vista «Frenzy!» puede resultar un juego más para el abultado catálogo de PlayStation, su original forma de abordar el género le convierte en un mata-mata fresco, agradable y, sobre todo, enormemente divertido. Además, su considerable extensión y adecuada dificultad le aseguran una prolongada vida.
Lo único que le hace bajar algunas décimas en su valoración es la ausencia del imprescindible modo para dos jugadores.

### Alternativas:

Debido a su peculiar visión cómica del respetable género del "shoot'em up" y a su planteamiento 3D, es difícil compararlo con otros títulos. Sin embargo, y dentro de la seriedad absoluta, podemos encontrar en **«Raystorm»** y **«X2»** dos opciones también bastante interesantes.




# SÓLO para expertos

Las bandas callejeras se están preparando. El enfrentamiento definitivo también. La tensión se masca en todos los barrios de la ciudad y, justo ahora, va THQ y edita este «Vs.», juego que os permitirá pasar de todos los tíos raros de vuestro barrio y pelear en pijama sin que ninguno de ellos suelte una carcajada.

**El original argumento** del juego define, además de porqué nos pegamos, las opciones que tenemos a nuestra disposición.

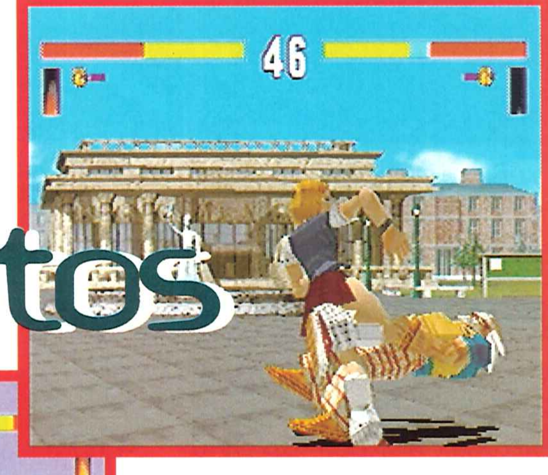
Junto con todos los modos típicos, encontramos un original Modo Desafío, en el cual retamos a los miembros de nuestra propia banda para demostrar quién es el que manda. Cuatro bandas disponibles en un principio, más los jefes de cada una, (que aparecerán cuando los derrotes a todos), nos dan un total de veinte luchadores para escoger, todos ellos de gran tamaño, muy bien animados y excelentemente representados gráficamente. Además, estos luchadores se encuentran dentro de unos trabajados y a veces sorprendentes escenarios (sorprende, sobre todo, que te pueden lanzar fuera de algunos de ellos).

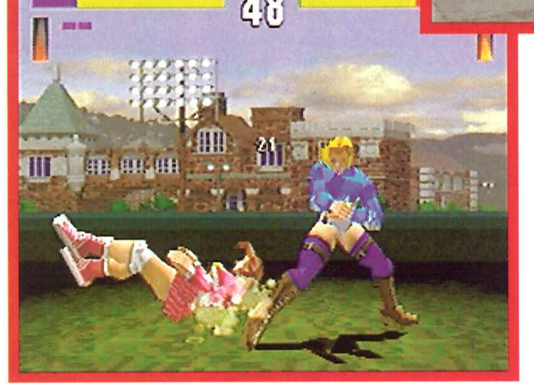
Pero lo más impresionante son los movimientos rapidísimos de que disfrutan estos luchadores. Golpear, bloquear, esquivar hacia dentro o fuera de la pantalla... la velocidad de todos los movimientos es impresionante, y se convierte en uno de los mayores atractivos del juego.

Por otro lado, otro aspecto destacable -aunque no tan interesante- de este «Vs.» es que la disposición mayoritaria de quienes se enfrentan a los juegos de lucha de: *"voy a ver si me cargo al primer enemigo y luego ya miraré los golpes en las instrucciones..."* se convierte en inoperante en este título. La rapidez con la que te machacan en la primera partida, hace de «Vs.» un juego para "combistas" natos, y es seguro que deberéis aprenderos las combinaciones más dañinas, malignas y perversas para poder infringir algún daño a vuestros rivales. Pero no os preocupéis, si el juego en un principio es injugable, termina haciéndose llevadero una vez controlas a tu personaje. Y, para que se te haga menos pesado aprender, está el magnífico acompañamiento musical, con temas de muy diferentes estilos, la mayoría de ellos cantados.

Todo ello configura un título atractivo gráficamente, muy rápido, pero al que sólo los más hábiles con los dedos conseguirán sacarle todo el partido.

*Javier Domínguez*




Este juego destaca por el imponente aspecto de sus luchadores... frente a los cuales deberás demostrar una enorme habilidad para efectuar "combos".








## Llaves "retorcidas": para gente sin complejos.

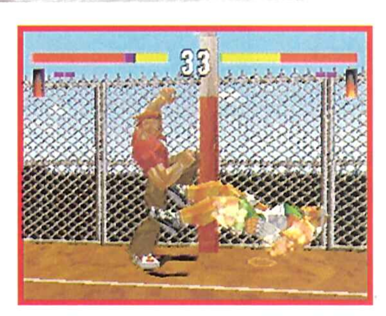


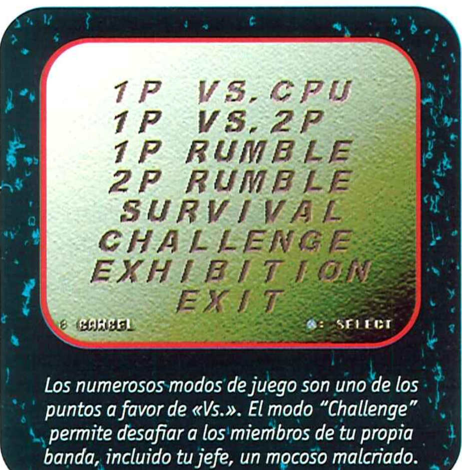


*Es bastante difícil conseguirlo, pero en ocasiones podréis agarrar a vuestros enemigos y decirles cuatro cositas al oído, mientras comprobáis el grado de flexibilidad de sus extremidades. La cámara adopta una posición diferente para que observéis durante unos segundos el destrozo sin remedio que estáis provocando en las zonas cartilaginosas de vuestro oponente. La excelente realización de estos movimientos, junto con los nítidos chasquidos y gemidos, pueden hacer que se os salten las lágrimas...*







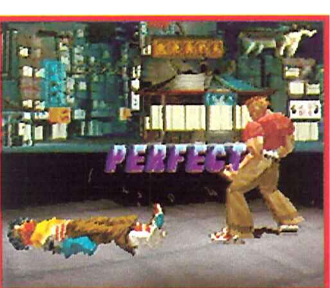




*Los numerosos modos de juego son uno de los puntos a favor de «Vs.». El modo "Challenge" permite desafiar a los miembros de tu propia banda, incluido tu jefe, un mocoso malcriado.*





*Lo más sorprendente es la rapidez de movimientos de los luchadores: los más rápidos que hemos visto en PlayStation.*




*Sí, nos han colocado un "Perfect". Y es que el juego resulta al principio bastante difícil (aunque esta partida era ya la número 72 y mirad cómo acabamos...).*

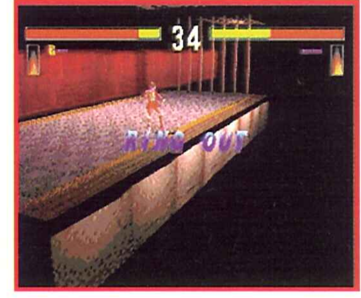




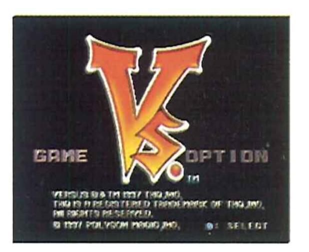

*El luchador se torna amarillo... el escenario desaparece... Algo gordo va a pasarle, Don Bermudas.*








| | |
|---|---|
| Consola: | PLAYSTATION |
| Tipo: | LUCHA |
| Compañía: | THQ |
| Programación: | THQ |
| Nº de jugadores: | 1 ó 2 |
| Nº de fases: | 20 LUCHADORES |
| Niveles de dificultad: | - - |
| Memoria: | CD ROM |




### GRÁFICOS: 90
*Luchadores rápidos y con personalidad, y escenarios de desigual factura pero con un nivel alto de originalidad en su diseño.*

### SONIDO: 90
*Podéis escuchar desde tecno hasta ska, pero los efectos son poco contundentes.*

### JUGABILIDAD: 87
*Los personajes se dejan controlar con facilidad, pero, al principio, tendréis que saber aguantar los interminables combos de los enemigos. Bastante dificililllo.*

### DIVERSIÓN: 85
*No se puede decir que sea muy divertido encajar un golpe tras otro. Los más técnicos disfrutarán una vez se aprendan los "combos", los demás quizás no tanto.*

### VALORACIÓN: 88
*Los mejores juegos de lucha son los que permiten que cada jugador invente su propia manera de pelear. En «Vs.» todos tenemos que luchar de la misma forma si queremos pasar del primer enemigo, y ese es el principal problema que limita su nota final. Sin tener ningún defecto gráfico, ni sonoro, ni siquiera de control, resulta muy duro tener que estar más de tres horas pelándote los dedos para conseguir completar los combos de tu personaje.*
*Si incluyese algo de estrategia en los combates, se codearía con el propio «Tekken2», pero tendrá que consolarse con conseguir el premio al juego de lucha más rápido para PlayStation, lo cual no es poco...*

### ALTERNATIVAS:
*Desde luego, hay donde elegir en el género. La estrategia que le falta a **«Vs.»** la puedes encontrar en **«S.F.EX»**; la variedad de estilos de lucha en **«Tekken 2»**...Y, si quieres luchar, además de con los puños, con armas, mejor y bastante más bonito es **«Soul Blade»**.*






GT64 CHAMPIONSHIP EDITION

# Ahora les toca a los TURISMOS

Ya está aquí «GT64», el juego de carreras para N64 que estábamos esperando como agua de Junio (bastante ha llovido ya en Mayo...)

Sentados frente a la consola, dispuestos a todo y una vez que la secuencia de presentación ha cumplido su función, elegimos entre los tres modos de carrera disponibles -Campeonato, Time Trial y Batalla- y entre los diez modelos de famosetes turismos con sus respectivos, y menos conocidos, pilotos reales. Modificamos las características más relevantes -tipo de ruedas, altura de los alerones, relación de marchas...- y dejamos el cambio automático, que los coches son muy bonitos y no queremos cargarnos ninguno.

Tenemos tres circuitos en versión corta o larga, pudiendo recorrerlos en sentido contrario una vez vayamos avanzando en el juego. Y, como en principio nos da igual, cogemos el primero: Japón, modo corto.

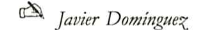
"Bueno, allá vamos" -pensamos. Luz verde en el semáforo. "Venga, vamos allá" -volvemos a pensar en un alarde de amplitud de vocabulario. Aceleramos y nuestro coche sale triunfalmente entre el barullo típico de las parrillas de salida.

El escenario se empieza a desplazar mientras vamos ganando velocidad, y nos sorprendemos admirando la cantidad de detalles de los edificios y las vallas publicitarias... "¡Eeeeooo!, ¡la curva!" Pegamos un desesperado frenazo y derrapamos con la maestría que nos caracteriza. Tras el golpe, y una vez volvemos a ponernos mirando hacia la meta, pisamos el acelerador mientras nos van adelantando los otros siete coches (¡ocho coches en pantalla!), que suelen ir bastante agrupados demostrando una escasa inteligencia artificial.

**Mientras intentamos** ganar alguna de las cada vez menos desastrosas carreras, nos damos cuenta de lo bien diseñados que están los circuitos, con cambios de rasante, peligrosos peraltes, túneles con iluminación... Pero, la verdadera sorpresa llega cuando descubrimos que el velocímetro marca 200 km. por hora... ¡y podemos rascarnos un ojo sin peligro de colisión!

¡Oh!, la ingrata decepción nos invade: el juego tiene muy buenos gráficos, buen sonido y se controla perfectamente, pero, ¡maldición!, es lento. La expectación que «GT64» había provocado antes de su lanzamiento, gracias a la buena pinta de sus pantallas, se ha esfumado.

Tendremos que seguir esperando "El Juego de Coches Definitivo" para N64.

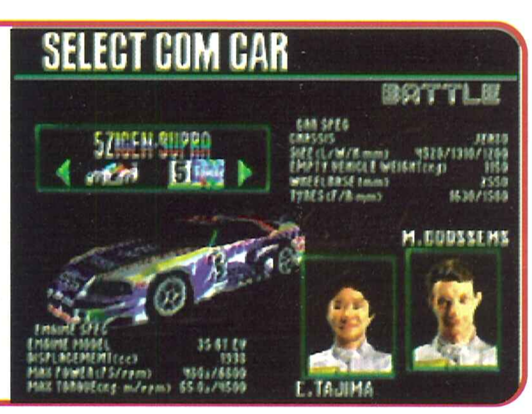

*Javier Domínguez*












*La elección del coche debemos pensarla bien, ya que algunos aceleran rápidamente y tienen poca velocidad o manejabilidad, y viceversa. ¡Ah!, pilotas tú, y no los señores de las fotos.*

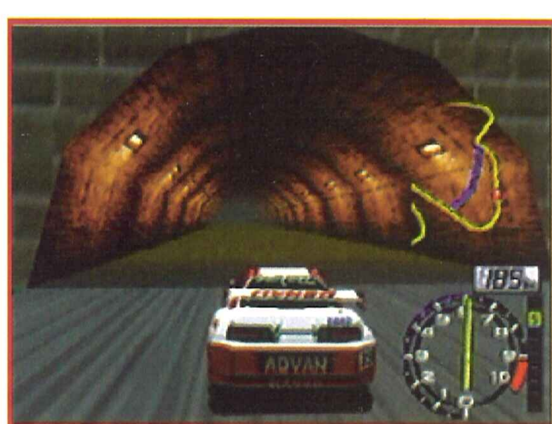
## Imagineer ha rozado el cielo: ha creado un simulador de carreras con un impresionante aspecto gráfico... y una lenta sensación de velocidad.

| | |
|---|---|
| Consola: | Nintendo 64 |
| Tipo: | Velocidad |
| Compañía: | Ocean |
| Programación: | Imagineer |
| Nº de jugadores: | 1 ó 2 |
| Nº de fases: | 6 circuitos+modo espejo |
| Niveles de dificultad: | 3 |
| Memoria: | 96 megas |









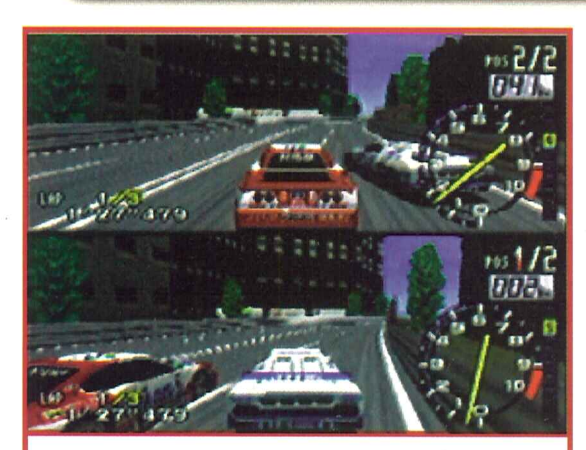

## Repetición de las carreras

*Tampoco faltan aquí las consabidas escenas de repetición de las carreras, ofrecidas desde las diferentes cámaras situadas a lo largo de los circuitos. ¡Qué coches! ¡Qué escenarios! ¡Qué bien se va el último!*









*Si no dejáis que vuestro amigo Ramón coja el mejor coche, seguro que os divertiréis de lo lindo en el modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida. Al menos el juego no se ralentiza mucho más y tendréis cualquier circuito para vosotros dos solitos. ¡Dale Ramón!*




*Las salidas lanzadas conseguirán llevar el espectáculo visual de «GT» hasta lo más alto. ¡Pero coged el mando, que empieza ya!*




*Todas las pistas tienen una entrada a boxes, donde podremos cambiar las ruedas, la transmisión... todo menos el agua al canario. Para eso, pulsa Pause.*

### Gráficos: 86

*Escenarios de los que deberían tomar ejemplo todos los demás títulos de coches, pero el movimiento es brusco y la sensación de velocidad, lenta.*

### Sonido: 80

*Motores, derrapes, colisiones... en fin. La música también tiene un buen nivel, aunque tampoco destaca.*

### Jugabilidad: 90

*Derrapes antológicos, ajustados frenazos, arriesgados adelantamientos... Y si se introducen cambios mecánicos, puede adaptarse a cualquier tipo de conducción.*

### Diversión: 84

*Doce recorridos, diez coches y tres modos de juego. Suficiente para pasarse un montón de horas enganchado al mando. Si pudiéramos correr más...*

### Valoración: 85

*Los simuladores de coches resultan emocionantes principalmente por la sensación de velocidad que trasmiten. Por tanto, en un título como «GT64» lo último que se debía descuidar era este aspecto, y resulta que no ha sido lo último, sino lo único a lo que no se le ha prestado la merecida atención. Pisa a fondo, que es igual: tu coche siempre parece ir a 60km/h. Y lo que más rabia da es que los otros aspectos del juego son de lo mejor que hay en N64... ¿Por qué nos preocupamos tanto por la sensación de velocidad, os preguntaréis? Pues porque «GT64» podía haber sido no sólo un buen juego de coches, sino el mejor.*

### Alternativas:

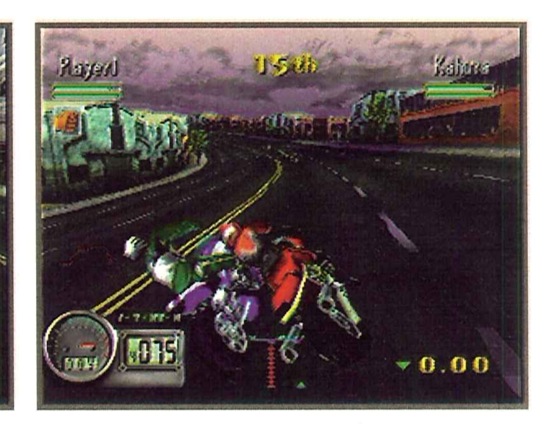
*Para echar carreras rapiditas, nos quedamos con **«Top Gear Rally»** o **«Automobili Lamborghini»**. Y aunque **«TGR»** no dispone de los circuitos de **«GT64»**, es un juego de más duración.*




# Road Rash







Las consolas de nueva generación han permitido a las compañías desempolvar viejas glorias para ofrecernos nuevas y renovadas versiones. Un claro ejemplo lo representa Electronic Arts, que, una vez más, ha retomado uno de sus arcades de conducción más exitosos para remozarlo con un obligado lavado de cara.

Desde sus comienzos, la saga «Road Rash» se ha caracterizado por su "peculiar" visión de las carreras sobre motos. En ellas, más que la velocidad, cobra principal relevancia la agresividad de los pilotos quienes, valiendose de sus extremidades, de la propia moto e incluso de bates de béisbol o cadenas, pueden liarse a golpes no sólo con sus competidores, sino hasta con los inocentes transeúntes.

**Recogiendo** esta propuesta, «Road Rash 3D» se convierte en el tridimensional relevo del clásico. En esta ocasión, las digitalizaciones han cedido el paso a un engine 3D que, pese a su velocidad, peca de graves carencias, ya que el molesto "popping" y la brusquedad en algunos giros de cámara consiguen ensombrecer lo que en principio parecía un motor sobresaliente.

Obviando estos "defectillos", encontraremos cerca de una treintena de tramos -al estilo de la recreativa «Harley Davison»- que irán desde la playa a la montaña, así como una docena de motos con sus particulares pilotos -cada uno de ellos tiene su estilo de conducción y golpea a su manera- y una banda sonora de lo más cañera, en la que intervienen grupos del calibre de Sugar Ray, The Mermen o Full on the mouth.

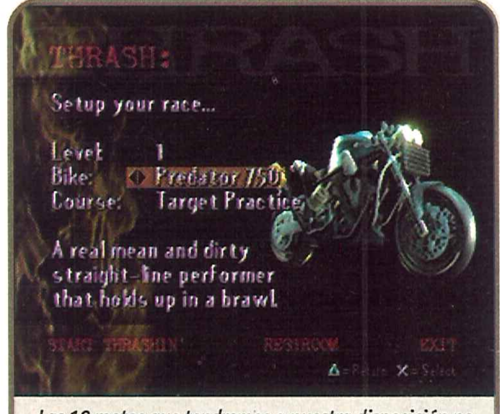
Aunque a primera vista tres modos de juego son escasos para los tiempos que corren, destaca el largo "Big Game", en el que, aparte de liarnos a mamporros, deberemos tener en cuenta las finanzas para poder comprar las motos más potentes del mercado.

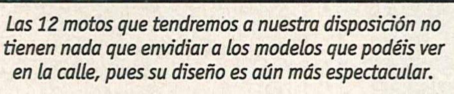
Sin duda alguna, este «Road Rash 3D» ha vuelto para ofrecernos la cara más "dura" de la simulación de carreras, y ha patente que el equipo de programación de EA no ha pretendido ofrecer un producto nuevo sino que, basándose en la idea original, se ha ceñido a mejorar su aspecto gráfico.

Un juego gratuitamente violento que, a mí personalmente, me sugiere poco tanto en su planteamiento como en su calidad técnica.

*Alberto Lloret*

## Violencia sobre dos RUEDAS



*Las 12 motos que tendremos a nuestra disposición no tienen nada que envidiar a los modelos que podéis ver en la calle, pues su diseño es aún más espectacular.*



*Otra forma de quitarse a los rivales de encima es provocar un accidente. Si bloqueamos el paso, podremos ver cómo el piloto sobrepasa el capó.*



*Los policías tampoco se cortarán un pelo. En cuanto sobrepasemos el límite de velocidad, no dudarán en sacar su porra para pararte por las "buenas".*


















## La carrera continúa

*Si por alguna causa pierdes el control de la moto, te derriban o tienes un accidente, sentirás en tus propias carnes las exageradas y aparatosas caídas. En estos tensos momentos ten mucho cuidado, pues los demás "moteros" no tendrán piedad contigo y no dudarán en dejarte su "cariñosa" huella en cualquier parte de tu cuerpo, incluída tu linda cabecita.*

**El clásico de EA se presenta en PlayStation para seguir ofreciendo su "elegante" visión de lo que deben ser las carreras sobre motos.**

## Golpea cuanto puedas.

*Aparte de golpear con brazos y piernas, nuestro conductor podrá hacerse con porras, cadenas y bates de béisbol para apalear con mayor contundencia. Muy fino y elegante todo.*



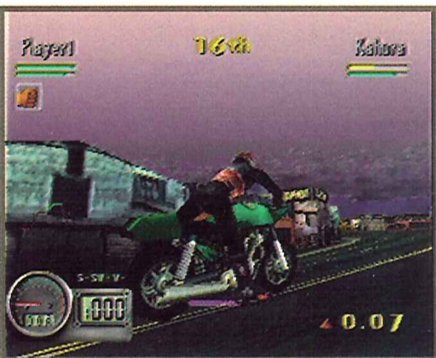














| | |
|---|---|
| Consola: | PLAYSTATION |
| Tipo: | ARCADE DE VELOCIDAD |
| Compañía: | ELECTRONIC ARTS |
| Programación: | ELECTRONIC ARTS |
| Nº de jugadores: | 1 |
| Nº de fases: | 33 TRAMOS |
| Niveles de dificultad: | 3 |
| Memoria: | CD ROM |




**GRÁFICOS: 86**

*Los protagonistas del juego -motos y pilotos- son lo mejor, y sus animaciones ponen en relieve la atención que se les ha prestado. Por el contrario, el entorno a veces resulta demasiado pobre y vacío de elementos que lo hagan atractivo.*

**SONIDO: 89**

*La banda sonora, aunque poco variada, es atómica si te gustan las canciones guitarreras a más no poder. El catálogo de efectos, cumple correctamente.*

**JUGABILIDAD: 82**

*Tendrás que utilizar todos los botones del pad, pero en un par de partidas te harás con el control. El problema llega al enfrentarte a la brusquedad del motor y a unos giros más violentos que el propio juego.*

**DIVERSIÓN: 80**

*La repetitiva mecánica del juego llega a hacerse monótona. Su mayor atractivo es que encuentres divertido esto de patear a motoristas y policías, atropellar peatones...*

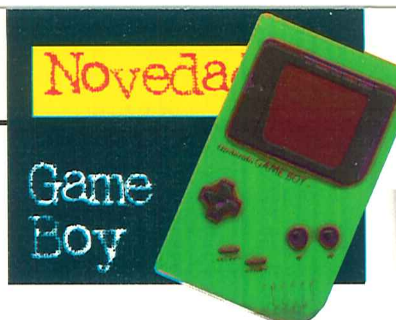
**VALORACIÓN: 82**

*«Road Rash 3D» se presenta como una versión más de la saga, sin otra pretensión que la de mejorar el aspecto gráfico de sus antecesores y, sin duda, EA no podrá presumir de haber incluído en ella un amplio catálogo de novedades.*
*Los "chicos duros" del barrio serán quienes más disfruten con este compacto, pues las almas sensibles se llevarán un buen susto al conectar la consola y tener que participar en esta brutal competición.*

**ALTERNATIVAS:**

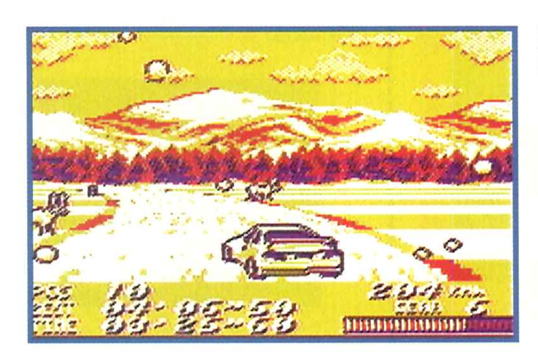
*La combinación entre "beat'em up" y velocidad le convierte en un título sin competidores. Pero si buscas un buen juego de motos, sin más, te recomiendo **«Moto Racer»**, que aborda las carreras de una manera seria y arrolladora a la vez y que hace gala de una calidad sobresaliente.*

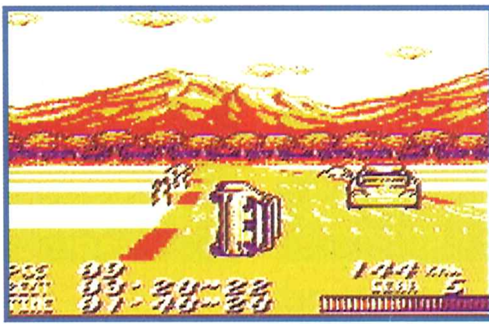


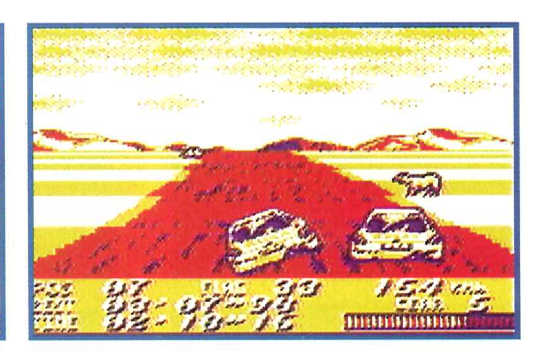




# V-RALLY







Los que tengáis una Game Boy podéis empezar a dar saltos de alegría: «V-Rally» ya está aquí y cumple sobradamente todas las expectativas, tanto en el aspecto técnico como en el jugable.

No sólo es impactante gráficamente, sino que además -y lo que es fundamental-, resulta sumamente divertido de jugar. Las razones de este éxito hay que buscarlas en un equilibrio perfecto entre el detalle gráfico y la jugabilidad, de manera que el hecho de poner enormes coches sobre detallados circuitos no impide de ningún modo disfrutar de velocidades de vértigo y de un control fácil y exigente a la vez.

**Este «V-Rally» portátil** sigue con fidelidad las premisas establecidas en la versión PlayStation. De este modo podemos disfrutar dos modos de juego básicos: el Arcade y el Campeonato.

En el modo Arcade nos enfrentaremos a tres bloques de carreras con un número variable de pistas. Al principio del juego sólo estará disponible el bloque fácil y hasta que no completemos sus dos pistas no podremos acceder al medio y, tras él, al difícil.

Los diez circuitos de este modo de juego están basados en las diez pistas disponibles del modo Campeonato aunque cuentan con trazados diferentes. Además, en el modo Arcade lo importante será ir concluyendo los distintos tramos dentro de un tiempo límite.

Por el contrario, el modo Campeonato nos ofrece la posibilidad de entrar de lleno en una competición en la que lo único que importa es puntuar tras cada carrera. Da igual que acabemos los últimos en Corsica si luego somos capaces de puntuar en Nueva Zelanda o incluso ganar en los Alpes franceses.

La novedad con respecto a la versión para PSX viene del hecho de que no competiremos contra un contrincante, sino contra otros diez vehículos que tendremos que adelantar de uno en uno partiendo de la última posición. Resulta apasionante remontar posiciones.

Los circuitos están llenos de obstáculos y deberemos enfrentarnos tanto a cerradas curvas como a mareantes cambios de rasante, violentos saltos, chicanes, aceite en el asfalto. Tampoco faltarán la nieve y la lluvia para terminar de ponernos las cosas difíciles.

A todo esto, los cuatro vehículos disponibles se conducen de manera diferente en función de su potencia, por lo que el freno y, sobre todo, el control del derrape serán fundamentales para lograr buenas posiciones.

Resumiendo, un completo y magistral arcade de velocidad que hará las delicias de los usuarios de Game Boy.

*Sonia Herranz*

## Una VERSIÓN magistral



## Los ocho circuitos



Decorado con los más famosos edificios romanos, este no es un circuito complicado, aunque sí bonito de ver.



Las ruinas griegas jalonan una pista no demasiado complicada, aunque con algún sorprendente cambio de rasante.



Amplias llanuras con pocos obstáculos y buena visibilidad. Es un circuito muy rápido en el que no hay que confiarse.



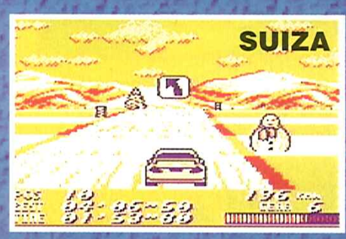
La lluvia hace su primera aparición en chubascos dispersos que van y vienen. Cuidado con los derrapes.



Las pistas de tierra requieren un gran control, sobre todo si manejamos uno de los vehículos rápidos. Mucho ojo.



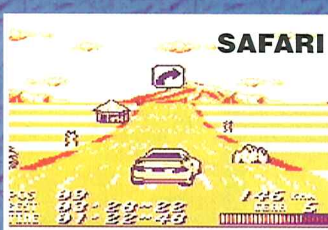
Nos fácil conducir sobre barro, sobre todo en un circuito plagado de cambios de rasante que resultan velocísimos.



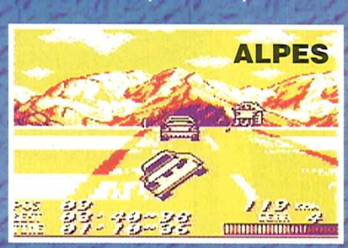
La nieve añade nuevos elementos a la conducción aunque no es muy diferente a la tierra salvo en un menor agarre.



Hay lluvia, obstáculos en la carretera, curvas de todos los colores y desniveles. Es un circuito para no despistarse.



La dificultad la provoca el desigual terreno y unas curvas rapidísimas que al menor descuido nos sacarán de la pista.



Nieve, hielo y un paisaje precioso para un circuito complicado por su sinuoso y sorprendente trazado.





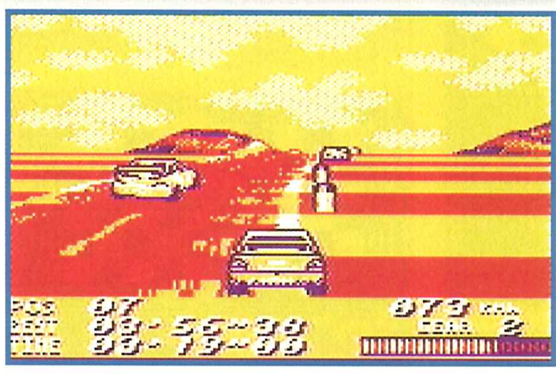
*Aunque se desarrollen en las mismos países, los 10 circuitos del modo arcade son diferentes a los del modo campeonato.*


*Según avancemos en el campeonato descubriremos que los circuitos se van complicando y que además aparecerán obstáculos como éste en la carretera.*



**Infogrames nos presenta una increíble versión portátil de su mítico «V-Rally» para PlayStation.**





| | |
|---|---|
| Consola: | GAME BOY |
| Tipo: | VELOCIDAD |
| Compañía: | INFOGRAMES |
| Programación: | INFOGRAMES |
| Nº de jugadores: | 1 |
| Nº de fases: | 20 CIRCUITOS |
| Niveles de dificultad: | 3 |
| Memoria: | 2 MEGAS |




**GRÁFICOS: 93**
*Los coches son grandes, los circuitos bien diferenciados y llenos de detalles, la velocidad es altísima y la animación de los vehículos soberbia.*

**SONIDO: 86**
*Buenas melodías para las pantallas de menú y sólo el correcto sonido del motor, de los choques y de los neumáticos para las carreras.*

**JUGABILIDAD: 90**
*Un sencillísimo control para un juego que, sin embargo se las trae. No penséis que os bastará con acelerar a tope y ceñiros a las curvas...*

**DIVERSIÓN: 92**
*El largo campeonato, sus numerosos circuitos, sus cuatro coches diferentes y su lograda sensación de realismo, garantizan horas y horas de diversión.*

**VALORACIÓN: 92**
*La impecable realización técnica de «V-Rally» ha hecho de este título uno de los más jugables para Game Boy. Además de mostrar coches enormes, que corren sobre detallados escenarios y que son capaces de volcar o hasta de "volar", se ha conseguido una excelente sensación de velocidad que sabe emocionar al jugador. Además, la ajustada dificultad, su buen número de circuitos y coches y un interesantísimo campeonato hacen de «V-Rally» un cartucho duradero y emocionate. Ideal para todos los usuarios de Game Boy amantes de la velocidad.*

**ALTERNATIVAS:**
*Hace mucho tiempo que no sale un juego de velocidad para Game Boy; habría que remontarse a los tiempos de **«F-1 Pole Position»**. Pero este juego no llega a ser rival para el sensacional **«V-Rally»**, que se convierte en el mejor en su género.*

# La locura se pone a tiro

Observando la seriedad de los títulos que Namco ha presentado en los últimos meses, no nos parece extraño que estos programadores de tan alto nivel se hayan permitido un juego como «Point Blank», que incita a la fiesta y al absurdo continuo.

Desde la misma presentación hasta el final del juego se mantiene un tono de juerga general -como de feria- raras veces vista en un juego, de manera que la sonrisa se hará perenne y la carcajada se escapará, inevitablemente, en algunos brillantes momentos.

«Point Blank» es un juego que, a pesar de constar de decenas de pantallas sueltas, sin apenas conexión y que sólo buscan una demostración de buena puntería, están siempre aderezadas con un desbordante sentido del humor. Las situaciones son de lo más tonto: disparar a buitres que llevan en sus garras a montones de nuestros queridos doctores Don y Dan, acertar a una hoja que cae de un árbol, eliminar enemigos armados que se rompen como si fuesen de vidrio...

Por supuesto, el juego es mucho más divertido si jugamos con una pistola, pues aunque también es posible jugar con el pad normal, algunas de las fases requieren una rapidez que el pad, por muy rápido que lo movamos, nunca llega a alcanzar.

«Point Blank», tomando como premisa el disparo certero, ofrece variados modos multijugador, donde podrán participar, en equipos de dos a cuatro, hasta ocho jugadores.

Con sus cuatro niveles de dificultad, sus fases ocultas y de bonus, y la brillante idea del modo RPG, «Point Blank» no quiere pelear por ser el juego de disparo más espectacular, sino el mas divertido.Y , sin duda, lo consigue.

Aunque tiene un pequeño fallo: Sony -cosa rara-, no lo ha traducido.







*¡Bueno, bueno!, no te pongas nerviosa, chica. ¿No ves que ya hemos hecho pedazos, literalmente, a tu agresor?*







*El juego pone a nuestra disposición cienes y cienes de locas y coloristas pantallas en las que deberemos demostrar nuestra puntería.*




*Algunos objetivos permanecerán estáticos y nuestra misión consistirá en acertarles a una velocidad de unos 20 mil disparos por segundo.*



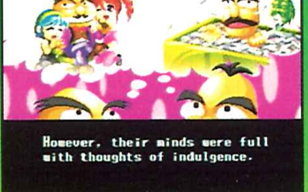










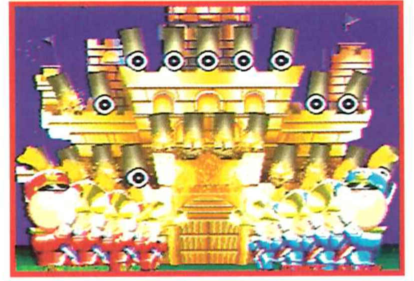






*En uno de los modos de juego se une el rol y la puntería mediante un innovador sistema, consistente en disparar hacia donde queramos que vayan los protagonistas. Tiene un argumento tan loco como el resto del juego y ofrece unos diálogos de lo más absurdo. Esta idea resulta bastante original, aunque Sony, -no sabemos muy bien por qué-, no ha traducido los textos.*

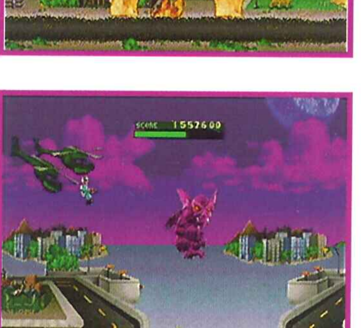


*El final de cada tanda de pruebas siempre se celebra de manera escandalosa. Lo más espectacular de estos momentos son los fuegos artificiales y la cara de estos agonías al soplar.*







# RAMPAGE WORLD TOUR

## Vuelven los mayores gamberros del mundo

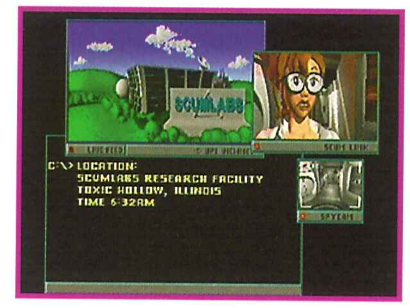


¿Dónde está el bicho gigante, ese que se come a todo el mundo? Está bastante molesto, hundido hasta el cuello en el río.





Al finalizar cada fase, una señorita -que parece sacada del Telecupón- contabilizará nuestras recientes hazañas.




La culpa de que seamos unos monstruos tan agresivos la tienen esos laboratorios "Scumlabs", donde sólo se producen residuos tóxicos.

### 1, 2 y 3







*Los momentos más emocionantes y, sobre todo, divertidos los pasaremos en compañía de otros dos jugadores, donde el desorden y la destrucción se multiplican en proporción geométrica. La naturaleza arcade de este título hace que podamos disfrutar a pantalla completa de la acción de dos y tres jugadores a la vez.*

Hace diecipico años, Midway divirtió a medio mundo -con la máquina recreativa primero, y con las versiones caseras después- con «Rampage». Era un título "a la japonesa" que permitía a tres jugadores simultáneamente destrozar ciudades manejando a unos gigantescos monstruos de inquietante sonrisa y apetito memorable.

En aquella versión, como en ésta, nos íbamos alimentando con personas -que corrían por las calles o estaban tranquilamente en las ventanas de los edificios-, recogiendo ítems de diferentes efectos sobre los protagonistas e intentando esquivar los ochocientosmil disparos que nos propinaban helicópteros, tanques y muchos de los ciudadanos en un cívico intento de proteger sus hogares. Estaba muy bien aunque, sinceramente, lo mejor del juego era poder sacudir a tus compañeros en un desesperado intento por hacerles comprender que, además de zampar, también debían cargarse algún tanque o algo, o de lo contrario los tres personajes moriríais en un decir Jose Luis.

Diecipico años después, Midway repite la operación en la consola con más bits del mercado: N64. El juego trae como novedades más movimientos y animaciones, diferentes fases de bonus y multitud de enemigos, pero... también muestra los mismos diseños de pantalla, idéntica brusquedad de movimientos y similar monotonía general.

Y es que, cuando el original salió al mercado, nadie pensaba en incluir fases de diferente desarrollo en un mismo título, pues no tendrían memoria suficiente para incluirlas (¿un mega?, ¿qué era eso?), y, además, podrían servir como base para futuros juegos (la pescadilla se mordía la cola). Pero hoy en día, no hay problemas de este tipo, y «Rampage World Tour» merecía haber estado bastante más al día para su presentación en N64.

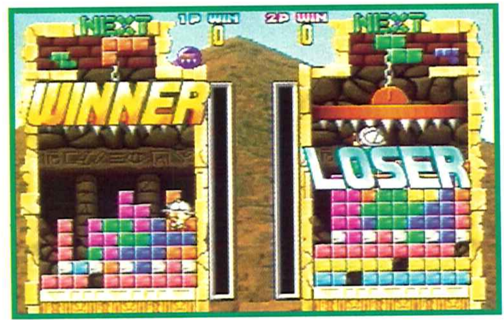
Es divertido, pero lo mismo que hace diecipico años.

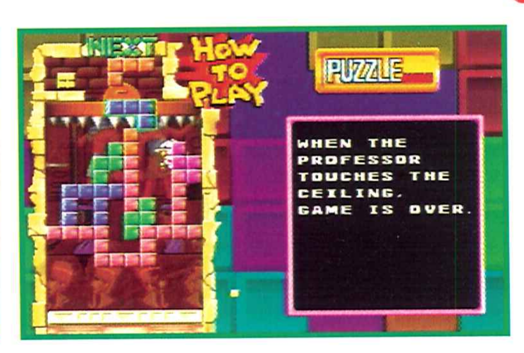






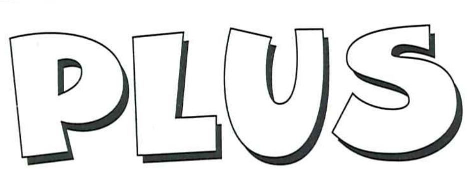





## Una antigua novedad

# TETRIS PLUS




*La opción puzzle para dos jugadores es la que mejor aprovecha las posibilidades de diversión de este «Tetris Plus». Si no conseguimos salvar al señor del mostacho, ganará nuestro adversario, así que lo mejor es practicar antes en solitario e intentar encasquetarle todas las líneas de una sola vez.*

Todos hemos jugado, eso no lo podemos negar. «Tetris» fue uno de los primeros títulos a los que se engancharon nuestros progenitores (siempre contrarios a las maquinitas del demonio), sólo por la inteligencia que se le suponía a quien llegara a un nivel muy alto. De los ordenadores pasó a las recreativas, y más tarde a las consolas, teniendo su versión más conocida en GameBoy.

No es extraño, por tanto, que un soporte del éxito de PlayStation reciba esta penúltima versión del juego del multimillonario ruso Pajinov, es más, hacía tiempo que la esperábamos. Pero, a pesar de que los gráficos y el sonido se han adaptado a nuestra época, el juego sigue siendo el mismo, como era de esperar.

Así, tenemos varios modos de juego: el modo puzzle, en el que hay que frotarse las neuronas para salvar a un avaro señor que pulula por allí con la esperanza de encontrar un tesoro (y que quizás sea el modo más divertido a pesar de que en GameBoy ya lo habíamos visto); el modo versus, donde perderemos amistades rápidamente; y el modo de siempre, del que no hay nada que contar porque sólo consiste en aguantar el tipo sin que se nos arrugue la cabeza como una ciruela pasa para evitar que las dichosas piezas nos inunden.

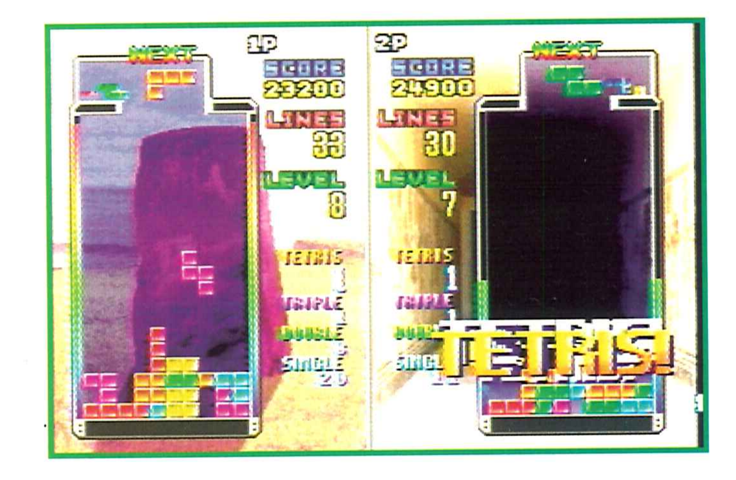
No hay novedades destacables en cuanto a sistema de juego, excepto los acelerones que se producen en el modo normal cuando subimos varios niveles seguidos.

Lo que sí merece la pena destacar es la opción de dos jugadores en el modo puzzle, que puede llegar a tenernos enganchados tardes enteras con tal de ganar el siguiente nivel a nuestro cada vez más antipático compañero. Por supuesto, también engancha jugando solo, pero eso ya lo sabíamos.

Para el virtuoso que consiga completar los 200 niveles del puzzle, también se ha incluido un editor de pantallas que nos da la oportunidad de guardar varios niveles, y jugarlos en el orden que queramos.

Miles de horas de entretenimiento nos aguardan en este compacto, pero habiendo tantos puzzles como hay en PlayStation, podían haberse esmerado algo más en el apartado técnico. Aún así, divertidísimo, por supuesto.





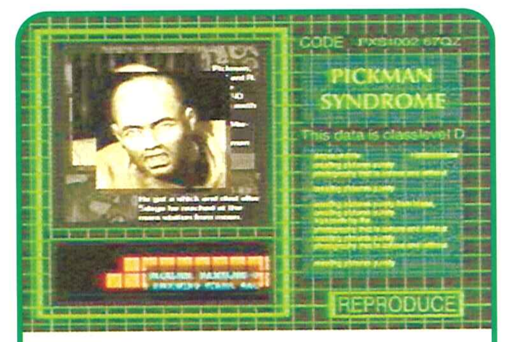


*Viendo la pantalla de selección de modo, nos damos cuenta de la importancia del modo puzzle, y del verdadero alma del juego: el famoso profesor Combi Gote.*

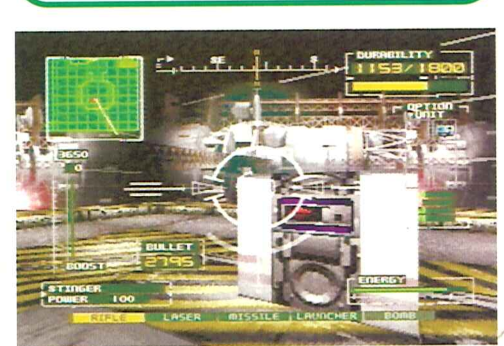
# BRAHMA FORCE

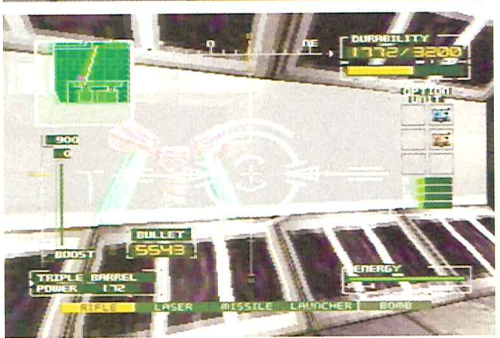
## “Shoot´em up” relativo

La amenazante máquina que tenemos delante, no es más que un interruptor que nos abrirá nuevos caminos por los que perder nuestra abundante energía y matar “malos”.




El argumento del juego nos habla de un síndrome que convierte la cordura humana en patatas cocidas con mahonesa. Nuestro deber es erradicarlo sin pan.




Futuro, robots, lasers, un heroico piloto y un argumento que habla sobre un señor, muy feo y muy malo, son los trillados ingredientes de este -y van a por el millón de ellos (¿harán una fiesta?)- “shoot’em up” subjetivo.

Es fácil de imaginar: vamos dentro del robot por unos complejos escenarios con varios niveles de altura, sus pasillos, plataformas móviles y descomunales salas, machacando a unos repetitivos engendrillos mecánicos -algún engendrote también hay- que se dignan a aparecer de vez en cuando; buscando puertas, interruptores, habitaciones secretas e ítems que nos refuercen, y recibiendo algún mensaje que, normalmente, no tiene repercusión sobre los objetivos a cumplir.

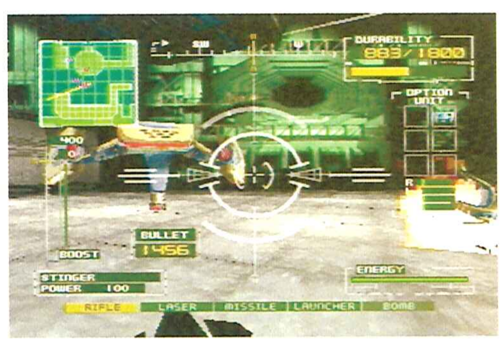
Nos enganchamos con las paredes -al igual que los sosos enemigos-, solemos fallar los primeros disparos por la inexactitud del punto de mira, y a los que padezcan dolencias cardíacas,que no se les ocurra mirar al suelo estando sobre una plataforma móvil porque, la emoción de descubrir su ausencia y la de nuestros poderes de levitación al mismo tiempo, puede resultarles demasiado fuerte.



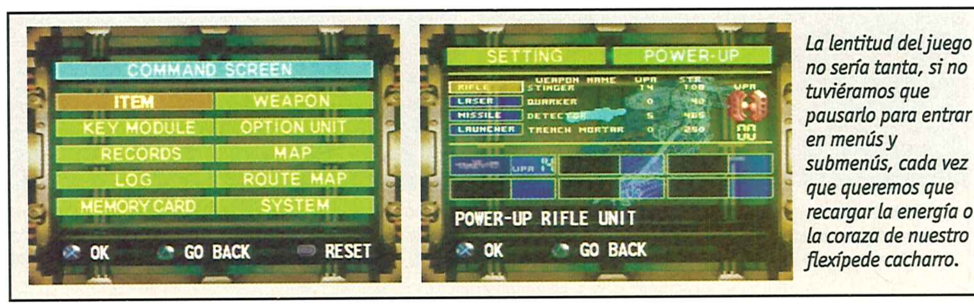

Bonitas escenas generadas por ordenador se intercalan en las misiones y, gracias a ellas, nos despabilamos un poco del sopor que provoca la lentitud y monotonía de la acción. Y es que, los pobres y poco convincentes gráficos, los textos y voces en inglés, y el simplón desarrollo, nos han hecho mirar el calendario para asegurarnos y... ¡sí, estamos en el 98!. ¿Se les ha parado el reloj, señores programadores de JVC?




Hay pocos tipos de enemigos, pero disparan con tal certeza que nos tenemos que quitar las gafas, por si las rompen.




La posibilidad de disparar a los enemigos desde lejos queda mermada por la ineficacia de la mira (ni con gafas).




La lentitud del juego no sería tanta, si no tuviéramos que pausarlo para entrar en menús y submenús, cada vez que queremos que recargar la energía o la coraza de nuestro flexípede cacharro.

# Blast radius

## Bueno, pero con poca imaginación

La época actual nos ha dado toda la variedad de juegos de la que ahora podemos embriagarnos, y eso es bueno. Pero parecía haber olvidado sus orígenes, y eso es «Blast Radius»: una remodelación de los incólumes "mata-mata", que busca la rapidez de reflejos y destreza que muchos de los recientes consoleros aún no han podido desarrollar (eso sí que es malo), conjuntada con la tecnología de PlayStation.

Así, nos encontramos inmersos en una lucha espacial, que tiene lugar en un frío escenario plagado de planetas y estrellitas, con veloces naves surcando el vacío y mastodónticas construcciones que parecen no moverse. Todo este espectáculo en 3D lo podemos observar desde dos vistas posteriores y una subjetiva, que provocan que el sistema de control se asemeje al de los simuladores aéreos, con lo que tendremos que buscar la espalda de los enemigos, esquivar sus disparos con imprevisibles giros, o escapar a gran velocidad de una de las ensaladas de disparos que unas treinta o cuarenta homéricas naves nos suelen aliñar.

Todo el entorno espacial está representado con un gran despliegue gráfico y sonoro, destacando los efectos de luz de los motores y las explosiones, y el estruendo de éstas últimas. Además contiene algunos temas musicales merecedores de ser escuchados en unos buenos bafles.

Y, tenía que ocurrir, aquí llegan los contras: el desarrollo del juego, que al principio de cada misión es frenético, se torna lento y desesperante cuando nos hemos cargado a todas las naves y sólo nos queda por reventar el típico bicho gordo final, verdadero objetivo de la mayoría de las misiones. Después de sufrir como unos mártires con los enemigos pequeños, estar durante cinco minutos tirándole de todo (y porque no hay piedras) al objetivo final nos parece que está un poco fuera de lugar, a no ser que se tome como un tiempo de relajación y recreo después de la dura batalla, pero para eso ya tenemos la pausa. Además tenemos poquísima variedad de escenarios (sólo hay uno) y las misiones son demasiado parecidas entre sí, de forma que consisten o en proteger una nave, o en destrozarla. Es una pena, porque técnicamente es una maravilla, pero se echa en falta una mayor variedad en las situaciones y los escenarios.


















*Nos ofrecen, desde un principio, cuatro naves de diferentes características, que, al igual que los aviones de combate, tienen distintos niveles de estabilidad, velocidad y resistencia a los disparos enemigos.*




*Este es uno de esos objetivos finales con forma de transatlántico interestelar, al que incluso habrá que insultar para que explote, aunque sea de indignación.*

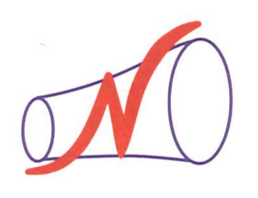



*La elección de las misiones nos resultará más fácil si nos fijamos en las escenas que simulan el desarrollo de las mismas, y que nos muestran los objetivos a abatir.*




*Los potenciadores para nuestro aparato aparecen tras despedazar algunas de las naves enemigas, y nos darán desde energía extra a una recarga de misiles.*

# NEXICAR, S.L.



¡a partir de 14 años!

## EL MUNDO DEL CUATRICICLO

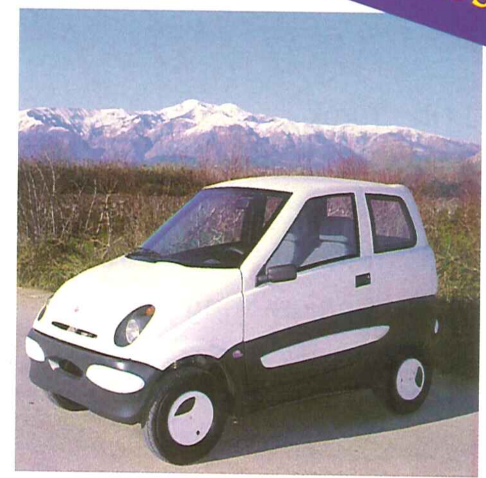


GRECAV









TASSO










## SE CONDUCE SIN CARNET




Motores de gasolina desde 50cc. hasta505*
Motores de gasoil desde 315cc. hasta 505

* EN LA VERSIÓN DE 505 GASOLINA SE NECESITA CARNET DE MOTO

**NEXICAR, S.L.**

SEDE : ctr. Granada Km. 323
Sangonera la Seca MURCIA
tlf. 968-897007 fax. 968-897138

**NEXICAR, S.L.**



Delegación SEVILLA
c/Jacinto 13.
poligono industrial Navisur

ALICANTE
Delta ocasión
tlf. 96/5715912
.**Torrevieja**.

ALMERIA
Motos Matilla
tlf. 950/259930
.**Almeria**.

BALEARES
Autos Manjón
tlf. 971/163106
.Santanyi.
tlf. 971/241567
.**Palma de Mallorca**.

BARCELONA
Totauto Gavá
tlf. 93/6380997
fax. 93/6381109
.**Gava**.

CADIZ
Grupo Periañez
tlf. 956/172729
fax. 956/172978
.**La Linea de la Concepción**.

GRANADA
Expo-Moto
Miniauto
tlf. 958/134900
.**Granada**.

JAEN
Talleres Pastrana
Telf. 953/787767
.**Jodar**.

MADRID
Motos Basi
tlf. 91/4773548
fax. 91/4786652
.**Madrid**.

MALAGA
Lanzat motos
tlf. 952/282795
fax. 952/289342
.**Malaga**.

VALENCIA
Mongrauto
tlf. 96/2274306
.**Xativa**.

ZAMORA
Jose de Dios
tlf. 980/510988
.**Zamora**.

# Listas de éxitos

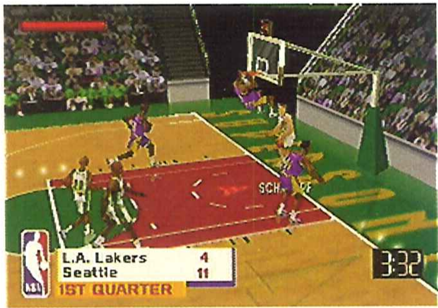
*La llegada del verano parece ser un momento propicio para la aparición de grandes simuladores deportivos. La velocidad y el baloncesto copan las primeras posiciones en las listas de novedades con juegazos del calibre de «Collin MacRae Rally» para PlayStation, «NBA Courtside» para Nintendo 64 y «V-Rally» en Game Boy. Saturn, por su parte, nos ofrece con «Burning Rangers» el juego más original de los últimos tiempos.*

## Game Boy

1 (R) - Turok
2 (R) - Wario Land 2
**3 (N) - V-Rally**
4 (R) - King of Fighters 96
5 (3) - Donkey Kong Land 3

## 8 bits

## Nintendo 64




*Nintendo hace de la NBA una de sus grandes bazas con **NBA Courtside**, también aprieta fuerte el puzzle con **Wetrix** y la velocidad de la mano de **GT64**.*

1 (R) - Mario 64
2 (R) - Goldeneye
3 (R) - Forsaken
**4 (N) - NBA Courtside**
5 (4) - Quake
6 (7) - Mario Kart 64
7 (5) - Fighters Destiny
**8 (N) - Wetrix**
9 (6) - Diddy Kong Racing
**10 (N) - GT 64**
11 (10) - ISS 64 Lylat Wars
12 (7) - Yoshi's Story
**13 (N) - Copa del Mundo**
14 (8) - Bust A Move 2
15 (12) - Bomberman 64

## 64 bits

## PSX Platinum




1 (2) - Tekken 2
2 (1) - Soul Blade
**3 (4) -** Jungla de Cristal
4 (3) - Tomb Raider
5 (R) - ISS Pro
6 (8) - Alien Trilogy
7 (6) - Formula 1'97
8 (9) - Rayman
9 (7) - Porsche Challenge
10 (R) - Wipeout XL
11 (6) - Destruction Derby 2
12 (13) - Micromachines V3
13 (11) - Crash Bandicoot
14 (R) - Bust-A-Move 2
**15 (N) - Mortal Kombat Trilogy**

## 32 bits

## Sega Saturn

1 (R) - Resident Evil
2 (4) - Panzer Dragoon Saga
3 (R) - Quake
**4 (N) - Burning Rangers**
5 (2) - Fighters MegaMix
6 (5) - House of the Dead
7 (8) - World League Soccer
8 (9) - Tomb Raider
9 (6) - Sega Touring Car
10 (7) - Winter Heat
11 (10) - Marvel Super Heroes
12 (13) - Bust A Move 3
13 (11) - Duke Nukem 3D
14 (R) - Sonic R
15 (R) - Street Fighter Collection

## PlayStation




1 (R) - Resident Evil 2
2 (R) - Gran Turismo
3 (R) - Final Fantasy VII
**4 (N) - Collin McRae Rally**
5 (4) - Gex 3D
**6 (N) - Dead or Alive Forsaken**
7 (5) - Tomb Raider II
**8 (N) - Heart of Darkness**
9 (6) - Forsaken Pitfall 3D
10 (7) - Toca Touring Car
**11 (N) - Alundra**
12 (8) - Total NBA 98
13 (10) - MotorHead
14 (9) - Crash Bandicoot 2
15 (12) - FIFA Rumbo al Mundial 98

## 32 bits



DIVER tienda
PLAYSTATION, +2 CONTROLLER + DEMO + MEMORY
25.900
ROAD RASH 3D 7.490
COLIN MAC RALLY 8.490
ALUNDRA 7.490
FRANCIA 98 7.490
RESIDENT EVIL 2 8.990
DEAD OR ALIVE 7.490
SUPER CROSS 98 7.990
KLONOA 7.490
MEN IN BLACK 7.990
STREET FIGHTER 7.990
TOTAL NBA 98 6.990
NINTENDO 64 + CONTROL
24.990
+ INTERNATIONAL S. S. SOCCER PRO
29.990
FORSAKEN 12.490
AERO GAUGE 12.990
BUST A MOVE 2 9.990
RAMPAGE 12.990
FRANCIA 98 12.990
ROBOTRON 64 12.990
WAYNE 3D GRETZKY'S 98 14.490
NBA COURTSIDE 8.990
SEGA SATURN + CONTROL PAD + 5 JUEGOS
SONIC 1 SONIC 2 SONIC 3
SONIC & KNUCLES
WORLD WIDE SOCCER 97
19.900
RIVEN 9.490
Z 6.990
WORLD LEAGUE SOCCER 98 9.490
SHINING FORCE 3 9.490
STREET FIGHTER 7.990
BURNING RANGERS 9.490
STEEP S. SLIDERS 8.990
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: 952 612 544
CATÁLOGO EN INTERNET
http://www.divertiendas.com
*LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS
*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO



DIVER tienda
VALUE PACK
26.900
CONTROL PAD
2.750
PACK
MEMORY + TURBO STATION
3.490
DUAL SHOCK
4.490
TURBO STATION
1.990
ASCII GRIP
6.990
RATON
3.700
LINK CABLE
3.490
BOLSA + CONTROL + MEMORY
5.500
CABLE RFV
3.500
CABLE RGB
2.490
RACE LEADER 32/64
NOVEDAD
11.990
MEMORY CARD COLORES
TRANSPARENTE NARANJA ROJO VERDE AZUL AMARILLO NEGRO BLANCA GRIS
2.990
ARCADE STICK
6.990
PROTECTOR
4.990
MULTIPAD
5.500
DEVASTADOR
3.990
PAD RESIDENT EVIL
5.990
4-4-2 SOCCER 3.990
ADIDAS POWER SOCCER 3.990
ARMORED CORE 7.990
ALIEN TRILOGY 3.990
AYRTON SENNA 7.990
BATMAN & ROBIN 8.490
BEAST WARS 8.490
BLAST RADIUS CONSULTAR
BLOODY ROAR 7.490
BRAHMA FORCE 8.990
BUST A MOVE 3 5.990
CARDYNAL SYN 7.990
COOLBOARDERS 2 7.990
CRASH BANDICOOT 3.990
CRASH 2 7.990
DARK OMEN 7.990
DEAD BALL ZONE 7.990
DEATHTRAP 7.990
DESTRUCTION DERBY 2 3.990
DIABLO 7.990
DRAGON BALL F. BOUT 8.990
DUKE NUKEM 7.990
DYNASTY WARRIORS 7.490
EVERYBODY'S GOLF 6.990
FIGHTING FORCE 7.990
FINAL FANTASY VII 7.990
FORSAKEN 7.490
FORMULA 1'97 3.990
GEX 3D 7.990
GRAN TURISMO 7.490
GRAND THEFT AUTO 8.990
INDY 500 8.490
INT. S. SOCCER PRO 3.990
IZNOGOUD 6.990
JET RIDERS 2 6.990
JUNGLA DE CRISTAL 3.990
KICK OFF WORLD
CARATULA NO DISPONIBLE
8.490
LUCKY LUKE 7.990
MASTER TERAS KASI 7.990
MEGAMAN 8 CONSULTAR
MICROMACHINE V3 4.490
MOTO RACER 7.990
MOTORHEAD 7.490
MOTORMASH 6.990
MUNDIALES 98 7.990
NAGANO W. OLYMPICS 8.990
NBA FASTBREAK 98 6.490
NBA PRO 98 8.900
NEED FOR SPEED 3 7.990
NEWMAN HASS 7.490
NHL FACEOFF 98 CONSULTAR
NIGHTMARE CREATURES 7.990
ODDWORLD 7.990
ONE 7.990
PANDEMONIUM 3.990
PANDEMONIUM 2 8.990
PAX CORPUS 6.490
PORSCHE CHALLENGER 3.990
POWERBOAT 8.990
POY POY 7.990
RAGE RACER 6.990
RASCAL 7.490
RAY MAN 3.990
RESIDENT EVIL 5.490
RIDGE RACER REVOLUTION 3.990
RISK 8.990
ROAD RASH 3.990
SAN FRANCISCO RUSH CONSULTAR
SHADOWMASTER 7.490
SKULLMONKEYS 7.990
SNOW E. BREAK 7.990
SNOW RACER 98 7.990
SOVIET STRIKE 3.990
SPAWN 6.990
SPICE WORLD 4.990
SUPER MATCH SOCCER 6.990
SUPER PANG 7.490
TEKKEN 2 3.990
THE ATARI COLLECT.2 6.990
THE NOTE 8.990
TIME CRISIS 11.900
TOCA TOURING CAR 8.990
TOM RAIDER 4.990
TOM RAIDER 2 8.490
TOTAL DRIVIN 7.990
TOTAL NBA 97 3.990
TREASURES 7.490
V-RALLY 7.490
W. G. 3D HOCKEY 98 6.990
WORLD R. CHAMPION
CARATULA NO DISPONIBLE
7.990
XENOCRAZY 8.990
NOVEDAD
OFERTA

*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

## NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| LX4 TREMOR | 2.990 |
| TURBO 64 | 4.990 |
| EASY 64 | 3.990 |
| RACER LEADER 32/64 (NOVEDAD) | 11.990 |
| AEROFIGHTERS ASSAULT | 11.990 |
| BLAST CORPS | 8.990 |
| BOMBERMAN 64 | 8.490 |
| CRUIS'N USA | 7.490 |
| DARK RIFT | 10.990 |
| DIDI KONG RACING | 8.490 |
| DOOM 64 | 9.990 |
| DUAL HEROES | 12.490 |
| DUKE NUKEM | 13.490 |
| EXTREME G | 9.990 |
| FIGHTER DESTINY | 11.900 |
| FORMULA 1 POLE POSITION | 10.900 |
| GOEMON | 12.990 |
| GOLDEN EYE 007 | 8.490 |
| HEXEN 64 | 12.990 |
| KILLER INSTICT GOLD | 8.990 |
| LAMBORGHINI | 13.990 |
| LYLAT WARS + RUMBLE PAK | 9.990 |
| MORTAL K. TRILOGY | 13.990 |
| NAGANO W. OLYMPIC | 12.990 |
| NBA PRO 98 | 11.900 |
| NHL BREAKAWAY 98 | 12.990 |
| OLIMPIC HOCKEY 64 | 12.490 |
| QUAKE | 10.990 |
| SNOWBOARD KIDS | 8.490 |
| SUPERSTAR SOCCER | 7.900 |
| SUPER MARIO KART | 9.490 |
| SUPER MARIO 64 | 9.490 |
| TETRISPHERE | 8.490 |
| TUROK | 9.990 |
| YOSHI STORY | 7.990 |

## SEGA SATURN

| | |
|---|---|
| VIRTUAL STICK | 4.990 |
| CONTROL PAD | 3.990 |
| ATHLETE KINGS | 4.990 |
| AREA 51 (OFERTA) | 3.990 |
| BUST A MOVE 3 | 4.990 |
| COURIER CRISIS | 8.990 |
| DEF CON 5 (OFERTA) | 3.990 |
| DOOM (OFERTA) | 3.990 |
| DUKE NUKEM | 7.990 |
| HEXEN (OFERTA) | 4.990 |
| KARTS | 8.990 |
| LAST BRONX | 8.990 |
| MORTAL K. TRILOGY | 6.490 |
| NBA ACTION 98 | 8.990 |
| NHL HOCKEY 98 | 8.990 |
| PANZER DRAGON SAGA | 8.900 |
| QUAKE | 7.990 |
| THE HOUSE OF THE DEAD | 8.900 |
| TOMB RAIDER | 5.990 |
| TOURING CAR (OFERTA) | 4.490 |
| WINTER HEAT | 8.990 |

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| GAME BOY + TETRIS + S.MARIO LAND | 12.990 |
| GAMEBOY POCKET COLORS | 8.990 |
| PAPEL GAME BOY PRINTER | 1.990 |
| GAME BOY PRINTER | 8.990 |
| GAME BOY CAMERA COLORES (NOVEDAD) | 8.990 |
| ALADDIN | 4.490 |
| BUST A MOVE 2 | 4.990 |
| D. K. LAND (OFERTA) | 3.990 |
| D. K. LAND 3 | 5.590 |
| DUCK TALES (OFERTA) | 4.490 |
| FRANCIA 98 (NOVEDAD) | 5.990 |
| HERCULES | 5.590 |
| JOROBADO | 5.990 |
| KIRBY'S D. LAND 2 | 5.990 |
| LA SIRENITA (NOVEDAD) (OFERTA) | 4.490 |
| LIBRO SELVA (OFERTA) | 4.490 |
| LUCKY LUKE (OFERTA) | 5.990 |
| MARIO LAND 2 (OFERTA) | 3.990 |
| MARIO YOSHI'S (OFERTA) | 3.990 |
| MICKEY'S D. CHASE (OFERTA) | 4.490 |
| MORTAL K. 1 - 2 | 4.990 |
| MYSTICAL NINJA | 4.990 |
| P. BOMBERMAN | 5.990 |
| REY LEON (OFERTA) | 4.490 |
| ROAD RASH | 4.990 |
| SUPERMAN | 5.990 |
| STAR WAR (OFERTA) | 3.990 |
| TITUS THE FOX (OFERTA) | 3.990 |
| TOSHINDEN | 5.990 |
| TUROK | 5.990 |
| WARIO LAND 2 | 5.990 |
| YOSHI'S SCOOKIE (OFERTA) | 3.990 |

## DIVER tienda

VENTAS EN CD - ROM
SERVICIO A DOMICILIO

**ALICANTE**
ALICANTE 965230210 Calvo Sotelo, 5

**BARCELONA**
TERRASSA 937883556 Iscle Soler,9 Local 4

**BILBAO**
SANTUTXU 944734715 Trv. Iturriaga, 4

**CÁDIZ**
ALGECIRAS 956669856 Castelar, 53
LA LÍNEA 956768946 Clavel, 43

**CARTAGENA**
CARTAGENA 968121678 Alfonso XIII, 66

**CIUDAD REAL**
CIUDAD REAL 926253336 Altagracia, 38
TOMELLOSO 926506604 Pintor López Torres,19

**CÓRDOBA**
CÓRDOBA 957490262 Valdés Leal, 1

**ELCHE**
ELCHE 965434351 Vicente Blasco Ibañez, 75 A.C.

**GIJÓN**
GIJÓN 985162607 San José,35 Bajo /Junto a Pryca

**GRANADA**
GRANADA 958294007 Emperatriz Eugenia, 24

**HUELVA**
HUELVA 959240981 Ginés Martín, 7

**LA CORUÑA**
LA CORUÑA 981240123 San Jaime, 38

**LOGROÑO**
LOGROÑO 941221008 Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca)

**MADRID**
ALCALÁ DE HENARES 918893890 Marqués de Alonso Martínez, 9

**GUADALAJARA**
GUADALAJARA 949264609 Constitución, 13 / AZUQUECA HENARES

**MÁLAGA**
ARROYO DE LA MIEL 952440671 Av. Constitución, s/n Edf. Gavilán ARROYO DE LA MIEL
AXARQUÍA 952507686 VELEZ MÁLAGA Camino de Málaga, 10 Centro Comercial Zona Joven
CASABLANCA 952297697 Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
EL TORCAL 952356406 José Palanca, 1 Urb. El Torcal
FRANJU 952297500 A.Carrillo de Albornoz, 6
FUENGIROLA 952474574 Juan Gómez Juanito, 7
MARBELLA 952861100 Jacinto Benamente, 11
MAVI 1 952347058 Paseo de los Tilos, 39
RONDA 952870880 José María Castelló, S/N

**PAMPLONA**
NUEVA APERTURA
PAMPLONA 948172074 Sancho Ramírez, 15

**VIGO**
VIGO 986241870 Médico José Mato, 3 Avenida Florida

*Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:*
*HOBBY PRESS.*
*HOBBY CONSOLAS*
*C/ De los Ciruelos, 4.*
*28700 S.S. De los Reyes.*
*(Madrid)*
*TELÉFONO ROJO.*




Nuestro amigo Manuel Martínez Faé, de Palma de Mallorca, es uno de los miles de incondicionales de Nintendo que esperan con ansia la llegada de Zelda.

## La PlayStation azul

Hola Yen, me haría muy feliz que contestaras a estas preguntillas:

**¿La PlayStation azul puede conseguirse en este país o hay que pedirla de importación? ¿Cuál es su precio? ¿qué ventajas exactamente tiene frente a la gris?**

*La PlayStation azul no está a la venta en ningún país del mundo. Es una consola para desarrolladores a la que también tenemos acceso algunos profesionales del sector, como prensa especializada o distribuidores.*

*La ventaja de esta máquina es que "se traga" cualquier cosa, no importa que sean juegos japoneses, americanos o belgas, y le da igual que sean juegos terminados o versiones betas. Como supongo que sabrás, las versiones beta no funcionan en las consolas normales.*

**¿Saldrán más juegos tan alucinantes (o por lo menos con tan buenas críticas) como «Resident Evil 2» o «Tomb Raider 2»? ¿Cuándo?**

No han dejado de salir maravillas para PlayStation y seguirán haciéndolo.

Por citar algunos ejemplos te puedo nombrar «Parasite Eve», «Metal Gear», «Tomb Raider 3», «Silent Kill», «Abe´s Exodus», «Tekken 3», por no hablar de los recientes «Gran Turismo», «Colin McRae Rally», «Dead or Alive»... La lista será realmente nutrida de aquí a Navidades.

***Eduardo Izquierdo López (Sevilla)***

## Rumores sobre una PlayStation 2

Hola Yen, soy un nuevo lector de Hobby Consolas y tengo que reconocer que es la mejor revista de videojuegos que he leído.

**Te escribo para preguntarte si merece la pena adquirir actualmente una PlayStation conociendo los rumores sobre una segunda máquina de Sony y si podré disfrutarla bastante tiempo.**

*En primer lugar, gracias.*

*En segundo lugar, los rumores sobre una PlayStation 2 pueden tardar mucho en concretarse. Con mucha suerte saldrá a mediados o finales del 99 en Japón, con el consiguiente retraso en España.*

*Hoy por hoy comprarse una PlayStation es una garantía de diversión: mira los juegos que están saliendo y los que van a salir y decide tú mismo.*

**Además de las dos partes de «Broken Sword» y «Chronicles of the Sword», ¿Existe alguna otra aventura gráfica para PlayStation que esté bien?**

*Tienes las dos partes de «Mundo Disco», aunque te aviso que son bastante complicadas. Tampoco está mal «Ark of Time» y una aventura entretenida, aunque un poco lenta, es «The Last Report».*

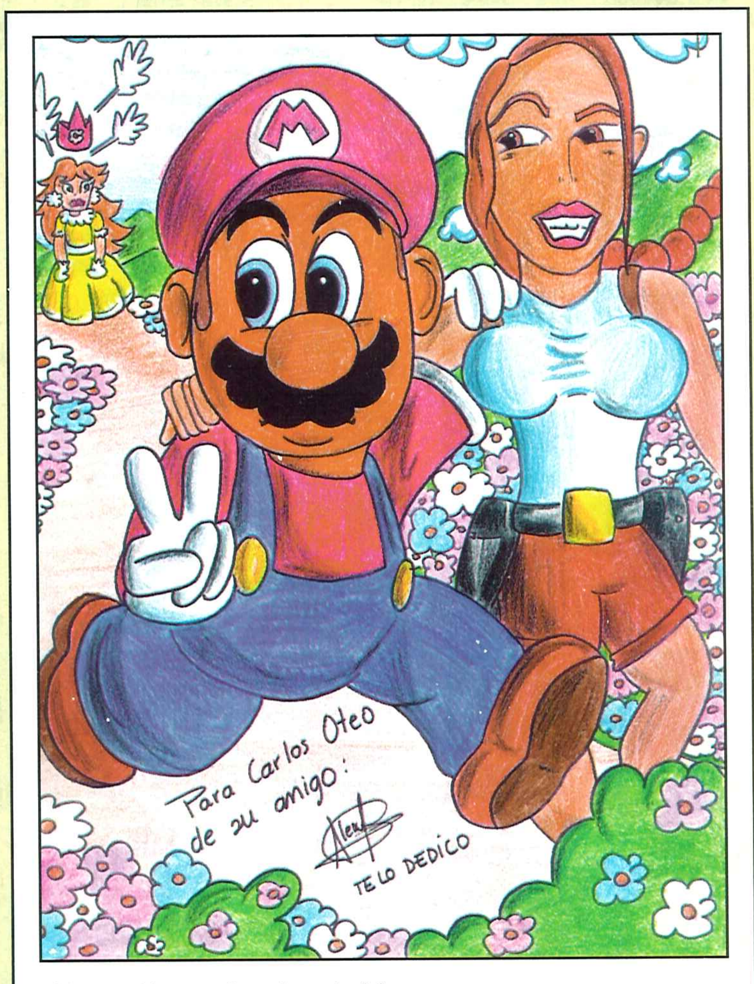
**¿Qué juego me proporcionará más diversión, «Final Fantasy VII» o «Resident Evil 2».?**

Me lo pones muy difícil. Los dos son juegos que pueden tenerte horas y horas pegado a la consola, aunque ahora mismo yo personalmente me quedaría con «Resident Evil 2».

***José Luis Herrador (Madrid).***

## Cuerda para rato

Hola Yen, me llamo Pablo y tengo 14 años. Me gustaría conocer tu opinión sobre la compra de una consola. Mis padres me van a comprar una por el fin de curso y a mí me gusta la PlayStation, aunque dicen que no querrían que pasara como cuando me compraron la Super Nintendo




Alexis Alonso García, de Vizcaya, parece tener muy claro el buen gusto de Mario, aunque seguro que alguno puede dudar de la elección de Lara, en fin...



Dragon Ball sigue siendo protagonista de esta sección, y con dibujos como este de David Montiel Franco, de Alicante lo seguirá siendo mucho tiempo.

*apetecería nada jugar a «Final Fantasy VII» en japonés. Además, es una manera de cubrirse las espaldas frente al importador paralelo.*

**¿Se sabe algo de la PlayStation 2 y de la Katana? Ya he leído una comparativa de ambas.**

*De PlayStation 2, repito por enésima vez, no se sabe absolutamente nada. De Katana -es decir, de Dreamcast-, ya te hemos contado todo lo que sabemos en este mismo número, y como habrás podido leer, todo parece indicar que va a ser un auténtico bombazo.*

**Está claro que el mundo de los videojuegos está cambiando y que la media de edad está ahora en los ventipocos años. ¿no crees que las revistas del sector están orientadas a un público bastante más joven?**

*No. Creo que cualquier persona de cualquier edad puede leer las revistas especializadas (especialmente Hobby Consolas, claro). No creo que nuestras revistas sean infantiles, sino juveniles, y eso abarca un amplio sector de edad.*

***Poly Valverde (Asturias)***

## Chips piratas

Hola Yen, me llamo Alain y tengo unas cuantas preguntas que hacerte sobre PlayStation.

**¿Sacará Sony una Memory Card con más bloques?**

*Hay tarjetas de memoria con más bloques, aunque no son de Sony. Personalmente prefiero tener dos tarjetas que una con todos los juegos. Por si acaso.*

**¿Sería malo poner un chip?**

*En primer lugar, la piratería es un delito, y el chip favorece la piratería ya que su primer objetivo es jugar con juegos piratas y de importación.*

*En segundo lugar, si la consola se te estropea durante la manipulación te quedas con ella rota y pierdes los derechos de*

que se quedó pasada de moda nada más tenerla.

**¿Qué consola me recomiendas comprar?**

*Si tus inclinaciones van por la PlayStation, no te preocupes, que le queda cuerda para rato y los juegos que actualmente están saliendo te pueden tener entretenido mucho, mucho, muchísimo tiempo.*

**¿Sabrías decirme cuándo saldrá la PlayStation 2 y si valdrán los juegos de la actual para la 2?**

*No sabría decírtelo, porque Sony no ha dicho aún nada al respecto. Si las cosas cambian mucho y PlayStation empieza a perder comba frente a otras consolas, Sony podría buscar el revulsivo en una nueva máquina y sacarla antes de los esperado, quizá a mediados o finales del 99 en Japón, lo que supondría casi un año antes de todo lo previsto.*

*Se dijo que se estaba trabajando en la compatibilidad de manera que en esa supuesta PlayStation 2 corrieran los actuales juegos para PlayStation, por supuesto, los juegos específicos para PlayStation 2 no valdrían en la actual consola, pero, repito, todo son conjeturas.*

***Pablo García Bernier (Madrid)***

## Conversiones a PAL

Felicidades por la revista y a lo que vamos. Tengo una Saturn y una PlayStation y muchas dudas. Haz lo que puedas.

**Si le ponemos un chip a estas consolas podemos utilizar juegos PAL y NTSC, ¿por qué no lo hacen directamente Sony y Sega olvidándose de las conversiones?**

*En primer lugar, los chip son piratas y estropean la consola.*

*En cuanto a las conversiones, deberían realizarse de todos modos, porque, la verdad, no me*

## Opinión

### Simuladores de novias en castellano.

En la Hobby Consolas de Mayo de 1998, en la sección "Big in japan", hablasteis del nuevo género de moda en Japón, el «Girlfriend's Simulator". Pues bien, me gustaría saber porqué c... no aparecen en Europa este tipo de juegos. Tengo una PlayStation y hace pocos meses me llegó a casa el juego «Angel Grafitti», un simulador de ligoteo para PlayStation con unas animaciones mangas que te cagas, pero resulta que está íntegramente en japonés y aunque me gustaría aprender japonés, me gustaría muchísimo más poder jugar al dichoso juego aunque fuera en inglés, porque es realmente genial, sobre todo para aquellos a los que nos gusta el manga y nos quedamos completamente embobados con las chicas japonesas (en dibujos).

Me gustaría saber si este tipo de juegos saldrán alguna vez en Europa. Vosotros que conocéis a los de Sony España a ver si podéis convencerlos de que en España este tipo de juegos puede tener un éxito grandioso.

Gracias, y a ver si entre todos conseguimos ver en breve juegos como estos, aunque sea en inglés.

**Skuld.**

## Opinión

### Capón publiciatrio a Nintendo

Abrazos y besos (según el sexo) para todos los amantes de PlayStation y un educado apretón de mano para los Nintenderos:
Lamentablemente debo empezar dándole un capón a Nintendo por el anuncio ese en el que da a entender que si no te gusta la N64 eres poco menos que un subnormal con un globito. Penoso, de verdad, ese tipo de publicidad me recuerda a la que usaba Sega cuando empezó a ver que las cosas se le ponían muy mal.
Si me aceptan el consejo, yo trataría de anunciar buenos juegos y dejar que la gente decidiese.
Finalmente decir que, por lo que voy viendo en Internet, la Dreamcast tiene todos los números para ser algo grande. Si Sega se baja del burro y adopta una política más honesta, lo tendrá más fácil. Chao.

**Mortal Kompact (Valencia).**

*garantía. Y en tercer lugar, el chip acorta la vida la consola, que se puede fastidiar a la primera de cambio y te quedas sin reparación.*

**¿Para qué sirve la luz verde del mando analógico?**

*El mando analógico de Sony tiene tres funciones. Como mando analógico, cuando tiene encendida la luz roja, como mando digital con la luz apagada y como joystick analógico con la luz verde. Esto significa que los dos sticks de control funcionan simultáneamente, el de la derecha para acciones como acelerar o frenar o, en el caso de los simuladores de vuelo, mover el punto de mira. Por supuesto, sólo funciona con juego que acepten esta modalidad.*

***Alain (Salamanca)***

## Un nostálgico

Hola Yen, ¿qué tal la vida...? Soy un consolero con seis años de experiencia en los videojuegos. Tengo la Game Boy, la Mega Drive y la Nintendo 64. También tengo algunas preguntas:

**Teniendo la Nintendo 64 y si aún te pareciera interesante tener la Super, ¿te la comprarías?**

*La verdad es que no. Antes me compraría una PlayStation. Comprarse una consola para la que no van a salir novedades y que además tiene unos juegos carísimos me parecería un auténtico desperdicio. Si es una cuestión de coleccionismo o de nostalgia... ¡tú mismo!*

**¿Qué juego prefieres entre «Doom», «Quake» o «Turok»?**

*Personalmente me decanto por «Quake», aunque espero con ansiedad «Turok 2».*

**¿La nueva Game Boy con pantalla en color no bajará de las 25.000 pelas?**

*Como mínimo va a costar un 50% por ciento más que la Pocket, lo que nos coloca entre las 20.000 y las 30.000. Seguramente esté más cerca de las 30, pero ya veremos.*

**¿Qué clásicos (y no tan clásicos) me recomiendas para la Mega Drive? ¿Qué tal el «Theme Park»?**

*Sin saber qué género te gusta y qué juegos tienes es un poco complicado. Veamos qué se puede hacer al respecto.*

*Si te gusta la estrategia te recomiendo «Dune 2», incluso antes que «Theme Park», que también es muy divertido.*

*Un deportivo te vale el último «FIFA'98». Un juego de velocidad «Virtua Racing» y, tirando a lo más arcade, «Micromachines». Un RPG, «Shining Force II». No sé, la próxima vez dame más pistas.*

***Adrian Fragueiro (Orense).***

## Rumores no, profecías...

Hola Yen, ¿qué tal? Soy Juan David, tengo una N64 y algunas dudas:

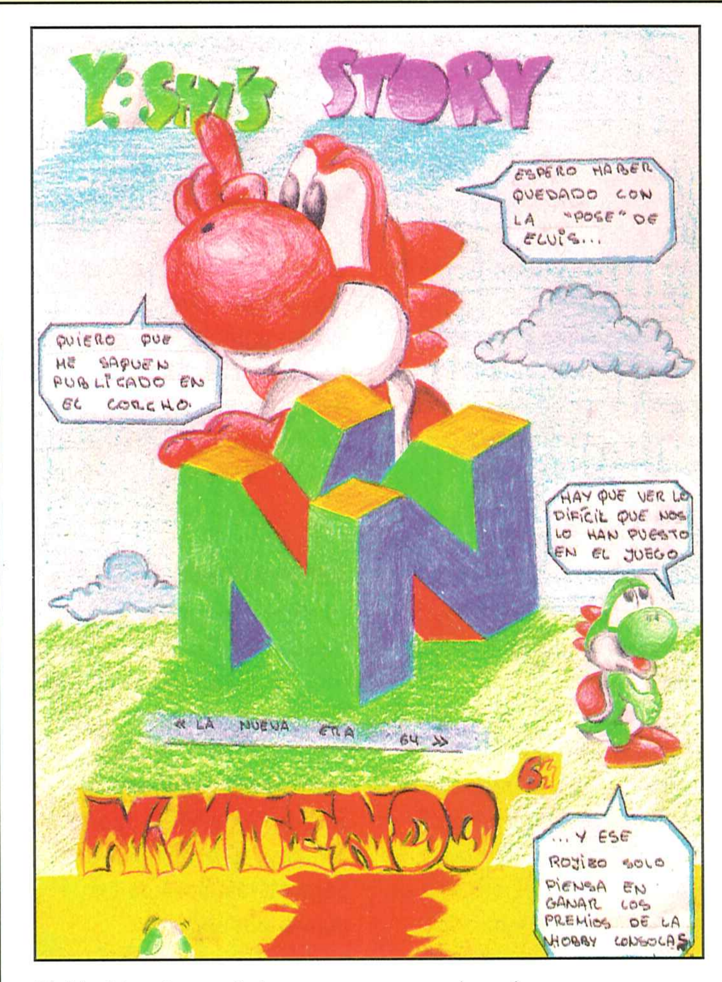
**He oído que Nintendo y Silicon Graphics están trabajando en una nueva consola que saldría el año que viene y que se llamaría Nintendo 2000, ¿qué hay de cierto en esto? ¿podrían ser esos dígitos los bits? Espero que me contestes, estoy muy inquieto.**

*Tómate una tila. Nintendo, como todas las compañías, no deja de investigar y siempre está trabajando en nuevos sistemas. Eso no significa que todo salga a la venta (CD de Super Nintendo, por ejemplo) ni que sea una cosa de hoy para mañana. ¿Qué se cuece algo? Seguramente. ¿Qué es para el 99? Imposible. Toma por ejemplo la Nintendo 64. ¿Cuándo empezamos a oír hablar de Project Reality? ¿Cuándo se puso a la venta? Se me olvidada, ¿2000, no te parecen demasiados bits?*

***Juan David Jiménez (Las Palmas).***

## ¿Qué significa PSX?

Aunque soy poseedor de una PlayStation también me chiflan las portátiles y tengo algunas dudas:




El Yoshi rojo está loco por ganar algo, lo que sea y ha terminado por convencer Albert Thomas i Castelló, de Tarragona para inmortalizarlo de esta guisa.

**Se me estropeó la Game Boy y he oido rumores sobre una Game Boy en color, ¿por qué no me explicas cuándo saldrá y cuánto valdrá? Y explícame como Nintendo ha tenido valor para sacar una ¡¡¡Game Boy Rosa!!!**

*Pues si tienes un poco de paciencia no tendrás que esperar mucho, ya que se pondrá la venta en noviembre. Aunque la propia Nintendo habló de un precio rondando las 30.000 ptas. Ahora dice que será un precio "significativamente mayor" al de la Pocket. Es USA se venderá a 80$, unas 13.000 ptas. ¿Aquí..?*

*A mí personalmente, la Game Boy rosa me parece cachonda. Pero si este color ofende tu "virilidad"...*

**¿Qué ha pasado con la Game Gear?**

*Que se ha dejado de fabricar y de vender. No sé porqué, era una buena máquina.*

**Aclárame esto, ¿porqué llamáis a la PlayStation PSX? ¿A qué viene la X?**

*Ahora la llamamos así para abreviar y viene de que fueron las siglas con las que se conocía esta consola en todo el mundo cuando solo era un proyecto. Era un nombre genérico que exactamente significaba Play Station X (Estación de juegos X), pero lo de PlayStation les debió gustar, y así se quedó.*

**¿Qué simuladores de vuelo me recomiendas para PlayStation?**

*Simuladores de vuelo, simuladores de vuelo no hay. Lo más parecido es «Ace Combat», así que te recomiendo la segunda parte.*

***Francesc Segana (Barcelona)***

## Programar para consola

Buenas, Yen. Mi nombre es Pablo, tengo 15 años y poseo un PC, una vieja NES y una PlayStation. Desde hace tiempo me interesa el tema de la programación y he adquirido conocimientos en algunos lenguajes distintos.

**El verano pasado me enteré del lanzamiento de la PlayStation diseñada para programadores, la Net Yaroze y me enteré que con conocimientos en C++ se podía trabajar con ella. Te pido que me informes sobre el tema de programación en consolas (no necesariamente en PSX) y me indiques fuentes de información sobre el tema (libros, Internet, cursos...)**

*Programar para consola es igual que para ordenador. De hecho, el grueso de la programación se hace sobre ordenadores. Los lenguajes son los mismos, lo que diferencia el tema son las limitaciones de capacidad, resolución o velocidad y que las consolas pueden desarrollar por hardware mediante chips y circuitos cosa que en el PC sólo pueden hacerse mediante software.*

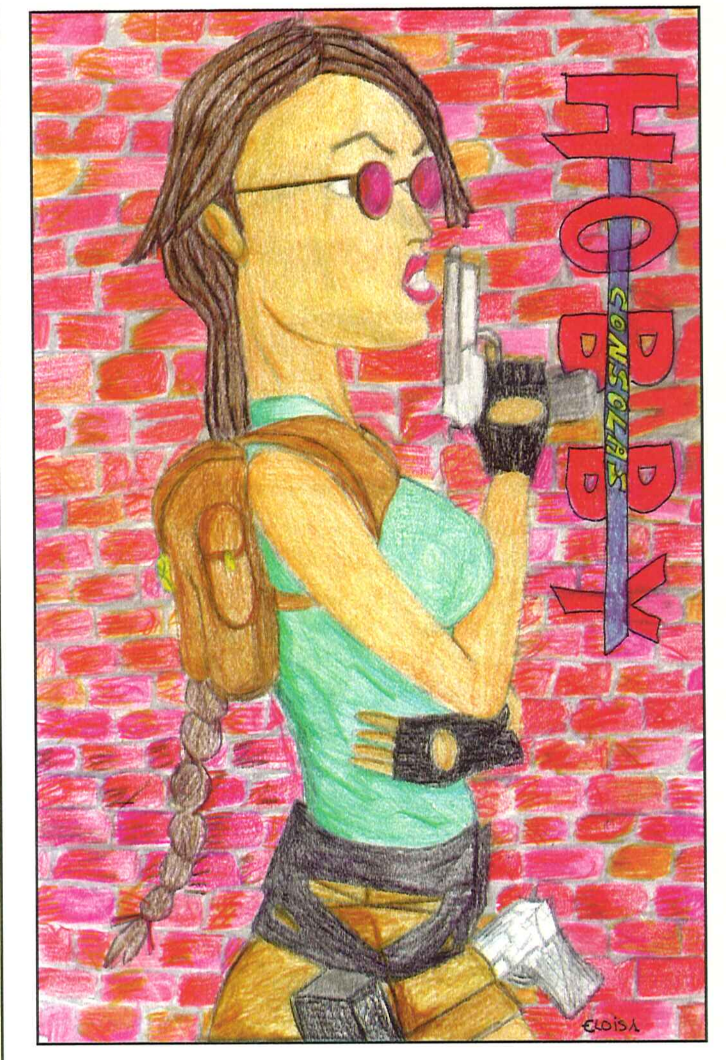
*Si quieres un consejo, primero aprende bien a programar por tu cuenta (o en academias, escuelas, universidades...)*

**2- ¿Cuál es la siguiente consola que Sega piensa sacar la mercado? Sólo he oído hablar de la Dural y mi duda es si antes de ésta Sega va a sacar otra la mercado. te pregunto esto porque las características de Dural son superiores a las de cualquier otra consola.**

*Dural es Katana y Katana es Dreamcast y es la única consola que Sega piensa poner a la venta, ¿qué te crees que es el mercado, una churrera? Efectivamente, las características de la consola son impresionantes. Echa un vistazo al reportaje especial.*

**3- ¿Sabes si Neo Geo tiene previsto sacar una nueva consola o si tiene planes de sacar productos interesantes? Lo digo porque hay juegos de Neo Geo que me gustan, pero en vista de que el mercado no funciona muy bien para Neo Geo pienso que comprarla sería malgastar el dinero.**

*El último proyecto de SNK es una consola portátil llamada Neo Geo Pocket que podría estar en el mercado hacia el mes de octubre. Se dice que será compatible con Dreamcast (Probablemente con el VMS) mediante un sistema de conexión especial. Contará al*




Alba Martín Casado, de Segovia, es una chica a la quien también le gusta Lara y no precisamente por la buena colocación de sus polígonos...



Marisa Gallego Muñoz, de Jaén nos ha enviado este interesante dibujito. Si os fijáis con atención descubriréis un buen puñado de detalles interesantes.

*principio con unos 15 títulos entre los que destaca la saga «King of Fighters». Efectivamente, las otras consolas de SNK están casi muertas, sobre todo en el mercado español.*

***Pablo Calvo (Zaragoza)***

## Quiero más RPG

¿Qué tal, Yen? Debo puntualizar que tenéis una revista maravillosa. Al grano. Resuélveme estas dudas de mi consola PlayStation.

**Teniendo en cuenta que me encantó «Final Fantasy VII», que me lo he pasado dos veces, ¿Qué juego me recomendarías «Wild Arms» o «Alundra»?**

*El más parecido a «Final Fantasy VII» es «Wild Arms», pero este juego de Sony no va a salir hasta septiembre. «Alundra» es una aventura más que un RPG, o lo que los ingleses llaman un Action RPG, es decir, nada de turno, puntos o cosas extrañas: sólo los enemigos y tu espada. Un estilo al clásico «Zelda» de Nintendo. «Alundra», además de ser un gran juego, sale ahora mismo a la venta así que a lo mejor te puedes entretener con él mientras esperas «Wild Armas».*

**¿Valdrán la pena, si salen en España, «Tales of Destiny» y «Granstream Saga»?**

*Seguro que salen en España y para un seguidor de la aventura y los RPG serán citas obligadas.*

**3- ¿Qué otros juegos de rol van a salir para mi consola? ¿Cuáles traducidos?**

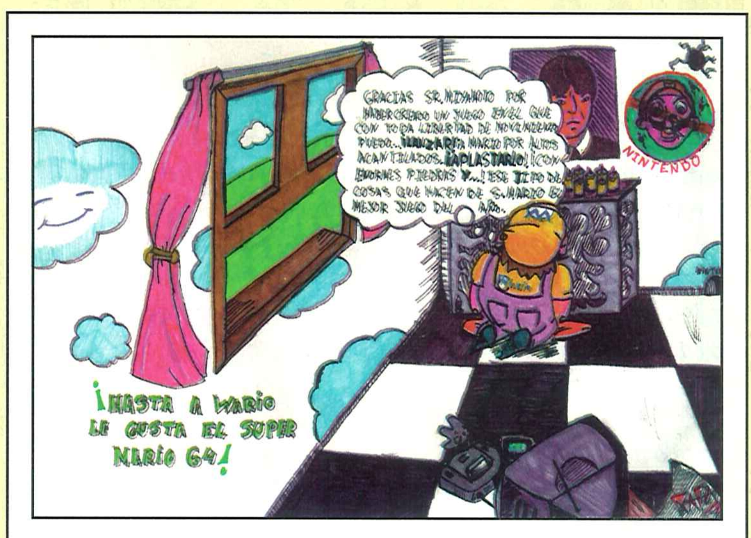
*A corto plazo va a aparecer por este orden «Azure Dreams» de Konami, «Wild Arms» (traducido) de Sony finales de agosto, «Breath of Fire 3» (traducido) de Capcom, en septiembre.*

*Para más adelante vuelve a mandarme una carta.*

***Juan Puigcerver Savall (Alicante)***




De este modo tan simpático nuestro amigo Vicente Lucendo Garrido, de Madrid nos demuestra que es uno de los incondicionales de HC. Gracias, majo.




Rafael Zornoza Marchante, de Albacete nos envía este dibujito que demuestra que hasta el mismísimo Wario está loco por «Super Mario 64». ¡Y cualquiera!

## ¿Qué me falta?

Hola Yen, soy Alex. Tengo una PlayStation y quisiera que me respondas a unas cuantas preguntas que tengo:

**¿Qué aventuras gráficas me recomiendas?**

*Las dos partes de «Broken Sword» son las mejores. Si te gusta la dificultad endiablada prueba con la serie «Mundo Disco». Por cierto, tanto unas como otras están en castellano.*

**¿Para cuándo «Metal Gear» y «Tekken 3»?**

*El juego de Namco sale en septiembre y el de Konami no debería retrasarse a más allá de noviembre.*

**¿Qué tal es el «Copa del Mundo 98»?**

*Si tienes «FIFA Rumbo al Mundial» ya lo has vistos casi todo. Es prácticamente el mismo juego adaptado al Mundial, algo mejor de jugabilidad, alguna animación más, mejores comentarios, pero con menos equipos y opciones.*

**Tengo «V-Rally», «Gran Turismo», «Toca Touring Car», «Porsche»... ¿qué me recomiendas de coches?**

*Vaya, eres un auténtico fan de la velocidad. No hay duda de que te falta «Colin McRae Rally».*

***Alexander Minayo (Vizcaya).***

## Resident Evil 2 para Saturn

Hola Yen, soy un "afortunado" poseedor de Saturn, últimamente depresivo.

**Llevo ya tres años con mi Saturn, ¿merece la pena esperar con Saturn hasta la llegada de Katana o vendo la Saturn para comprar la PlayStation?**

*Tú mismo. Dreamcast (antes Katana) saldrá en las Navidades del 99, es decir, año y medio. ¿Crees que puedes esperar? Si no esperas y te compras ahora la PlayStation tampoco vas a salir defraudado, e incluso puedes platearte tener las dos y disfrutar de ellas por igual.*

**He oído que va a salir «Resident Evil 2» para Saturn, ¿es verdad? ¿Para cuándo?**

*Con este tema se están escuchando muchos rumores. El principal habla de un acuerdo entre Sega y Capcom para que «Resident Evil 3» aparezca en Dreamcast. Según parece, dentro del acuerdo iría la posibilidad de que saliera para Saturn una versión de «Resident Evil 2» pues parece ser que Sega no quiere dejar totalmente abandona a su 32 bits pese a que tenga Dreamcast casi, casi a punto.*

*Podría salir en Navidad...*

***José Manuel Rodríguez (Jaén).***

## ¿Cuál será mejor?

Hola Yen, soy un gran enganchado y tengo una Saturn, una PlayStation y una Nintendo 64. Me gustaría que me respondieses a esta preguntas:

**¿Crees que será mejor la Katana que la PlayStation 2 o a la inversa?**

*Para empezar Katana ya no existe, ahora es Dreamcast. Para continuar, Dreamcast es una realidad y PlayStation 2 todavía no. Las características de Dreamcast son impresionantes y hoy por hoy no hay nada que técnicamente la supere. Si lo que se dice de PlayStation 2 es cierto, andaría muy pareja con Dreamcast y, al salir más tarde, podría superarla en algunos pequeños detalles. De todos modos, hasta que no estén las dos en la calle y con juegos suficientes, no podremos asegurar cuál de las dos es mejor.*

**¿Es verdad lo que publicó una revista que decía que PlayStation 2 sería de 128 bits y que iría a unos 400 Mhz?**

*Es posible lo de los 128 bits, pero los 400 Mhz me parecen un pelín exagerado. De todos modos no te fíes de nada de los que oigas o veas hasta que no haya una declaración oficial de Sony al respecto.*

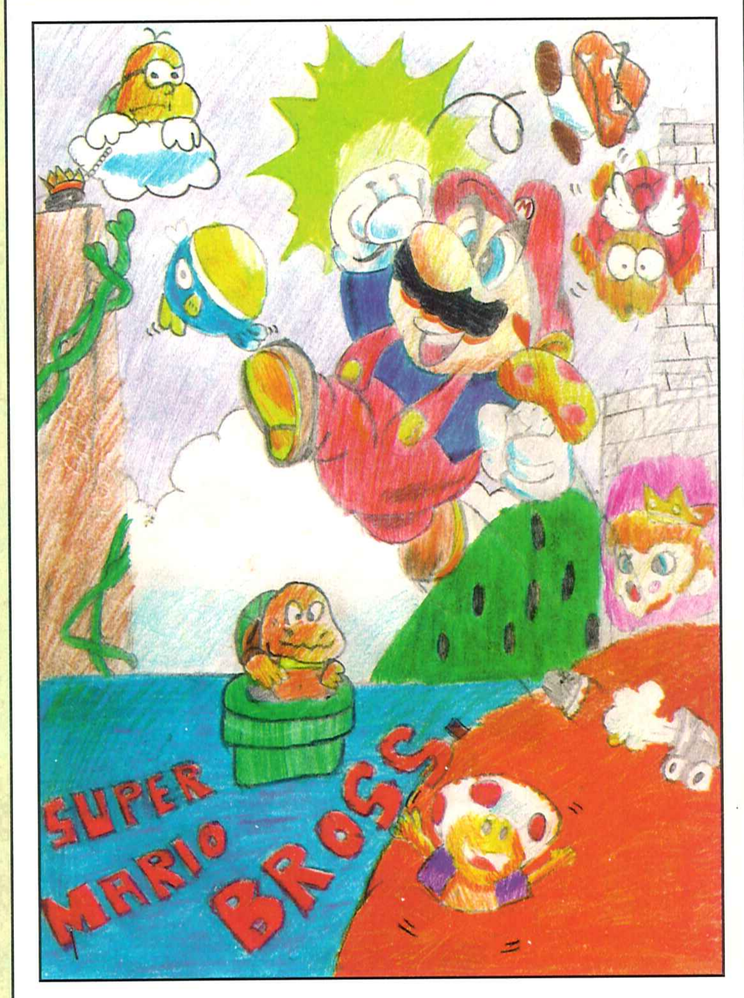
**Ya sé que es un poco pronto, pero ¿qué me puedes decir de «Final Fantasy VIII», «Tomb Raider 3» y «Resident Evil 3».?**

*Sobre «Final Fantasy VII» podrás encontrar información en el reportaje de la feria del E3. De «Tomb Raider 3» hemos preparado un avance especial en el que os contamos sus novedades. De «Resident Evil 3» se rumorea que va a ser para Dreamcast.*

**¿Crees que algún día llegará a España «Captain TsubasaJ» de PlayStation?**

*Este estilo de juegos no tienen muchas posibilidades de llegar a nuestro país.*

**Un enganchado de Alicante.**




Este mes los nintenderos se han decidido a invadir nuestras páginas con sus obras de arte. Este dibujo de Nino Pardo Fernández (Bilbao) es un buen ejemplo.

## Aventuras en Saturn

Hola Yen, tengo una Saturn y me gustaría que respondieses a algunas dudas:

**¿Cuándo saldrá a la venta en España «Shining Force 3»?**

*Todavía no tiene una fecha definitiva, aunque al menos desde Sega se ha garantizado su lanzamiento. Yo calculo que será este invierno, cara a las navidades.*

**«Shining Force III» ¿Será mejor que «Panzer Dragoon Saga»? ¿Estará en castellano?**

*Será diferente. «Shining Force III» mantendrá el sistema de combate de las anteriores entregas de la serie, basado en combates por turnos con desplazamientos estratégicos (como un juego de tablero) de los personajes sobre el mapa de las contiendas. Es mucho más RPG, aunque no sea tan contundente estéticamente como «Panzer Dragoon Saga». Será una cuestión de gustos, a mi, personalmente, me encanta.*

*No, no creo que esté traducido.*

**«Saldrá «Resident Evil 2» para Saturn algún día?**

*Pues es posible, porque se habla de acuerdos entre Sega y Capcom que podrían contemplar una versión de «Resident Evil 2» para Saturn.*

**Oscar Ávarez (Barcelona)**




"Si Mario puede, yo también", o al menos eso cree Wario al posar de esta guisa. Gracias por mandarnos la primicia, David Marco Ciscar, de Valencia.

## Poco futuro

Queridísimo Yen:

Me llamo Pablo y tengo una Saturn con unas cuantas dudas sobre los periféricos que habían prometido en el manual de instrucciones:

**¿Qué les ha pasado al teclado, a la unidad de disco flexible y al disco duro? ¿Se venden en Europa?**

*Para empezar, si no se ha vendido un número muy alto de consolas sacar periféricos tan específicos como estos es una tontería. Además, estos periféricos tendrían una utilidad conectados a Internet, y el porcentaje de usuarios de Saturn deseando conectarse a Internet con su consola no debe ser muy alto, en Europa por lo menos. Nunca se ha puesto a la venta.*

**El zócalo de comunicaciones ¿es para conectar estos periféricos?**

*Básicamente era el módem, pero sí, tenía además la función de controlar al resto de periféricos exteriores.*

**¿Cuál de estos dos juegos me recomiendas «Panzer Dragoon Saga» o «House of the Dead»?**

*Yo te recomendaría «Panzer Dragoon Saga» porque al ser una aventura tiene más vida que un arcade de disparo. De todos modos «PDS» tiene la pega de tener los textos en inglés (las voces están en un idioma nuevo creado especialmente para el juego) y si no sabes inglés lo vas a tener un poco difícil.*

*«House of the Dead» también es un gran juego por lo que te lo pasarías estupendamente con él, sobre todo si tienes una pistola.*

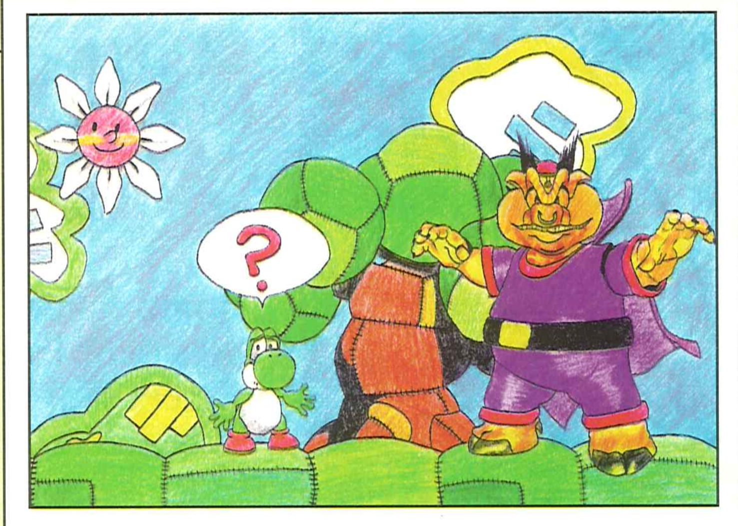
*Son géneros tan distintos que es, más que otra cosa, cuestión de gustos. Si te es posible, mi recomedación es que a la larga te hagas con los dos.*

**¿Hasta cuándo seguirán sacando juegos para Saturn?**

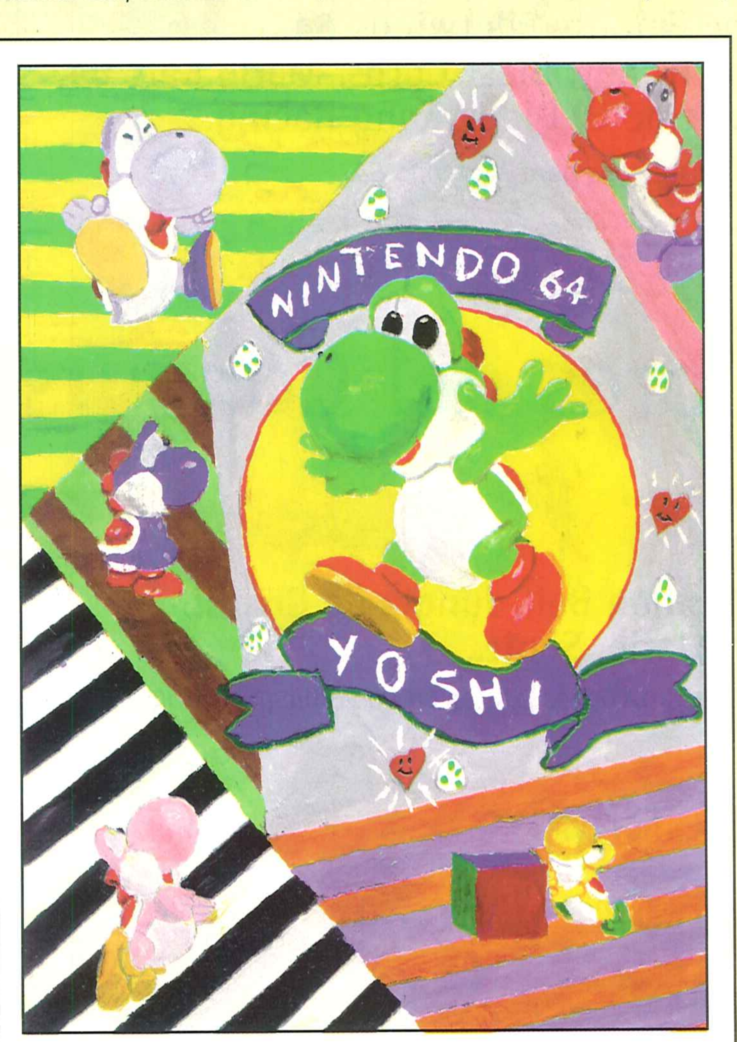
*Seguirán saliendo poco a poco durante una buen temporada, por lo menos hasta el lanzamiento de Dreamcast. En Japón, Sega piensa seguir sacando juegos para Saturn, pero serán de esos géneros un pelín raros que no suelen llegar a Europa o que, al menos, les cuesta mucho conseguirlo.*

*Ya veremos que pasa después de que llegue Dreamcast, en las Navidades del 99, pero desde luego, no sueñes en avalanchas de títulos todos los meses.*

***Pablo Sánchez (Asturias)***



Roberto González Valdepeñas se ha empeñado en complicarle las cosas al pobre Yoshi. Si no tenía bastante con Bowser ahora le trae a Wizpig.




Nuestro amigo Busto Colongues González-Torre, de Santander no regala con esta acuarela de la Familia Yoshi. Por colorines que no quede.

## Adicto a los RPG

Hola Yen, tengo una PlayStation y unas preguntas:

**1- ¿De qué va «Pax Corpus» y a qué género pertenece? ¿Es bueno, tú te lo comprarías?**

*Es una especie de arcade con algún parecido a «Tomb Raider, aunque ni la protagonista, ni los gráficos, ni la jugabilidad están a la altura. No me parece un buen juego y no, no me lo compraría.*

**2- Soy un adicto a los RPG y me gustaría saber todos los que hay disponibles para PlayStation y cuáles están traducidos.**

*Si la memoria no me falla tienes traducidos «Final Fantasy VII» y «Alundra» y sin traducir «Vandal Heart» y «Suikoden». En breve van a aparecer «Breath of Fire 3», «Azure Dreams» y «Wild Arms».*

**3- ¿Para cuándo en España «Final Fantasy VII»? ¿Estará traducido?**

*No creo que llegue hasta bien entrado el 99 y tiene muchísimas posibilidades de estar traducido.*

***Hugo Rodríguez (Guipuzcoa).***

## Novedades PSX

Hola Yen, me llamo David, tengo una PlayStation y unas dudas que espero que me respondas:

**¿Va a salir «Time Crisis 2»? ¿Para cuándo?**

*Sí, hombre, es bastante probable que salga, lo que pasa es que todavía no hay fecha ni anuncio oficial.*

**Si tuvieras que elegir entre «Resident Evil 2» y «Gran Turismo, ¿con cuál te quedarías?**

*Yo con «Resident Evil 2», pero sólo porque ese género me gusta más, ya que «Gran Turismo» es una pasada.*

**Sobre el pad de «Resident Evil, ¿qué más me podrías decir?**

*Que al estar pensado específicamente para ese juego resulta cómodo y más realista a la hora de jugar.*

***David Castilla (Madrid)***

## Sobre Nintendo 64

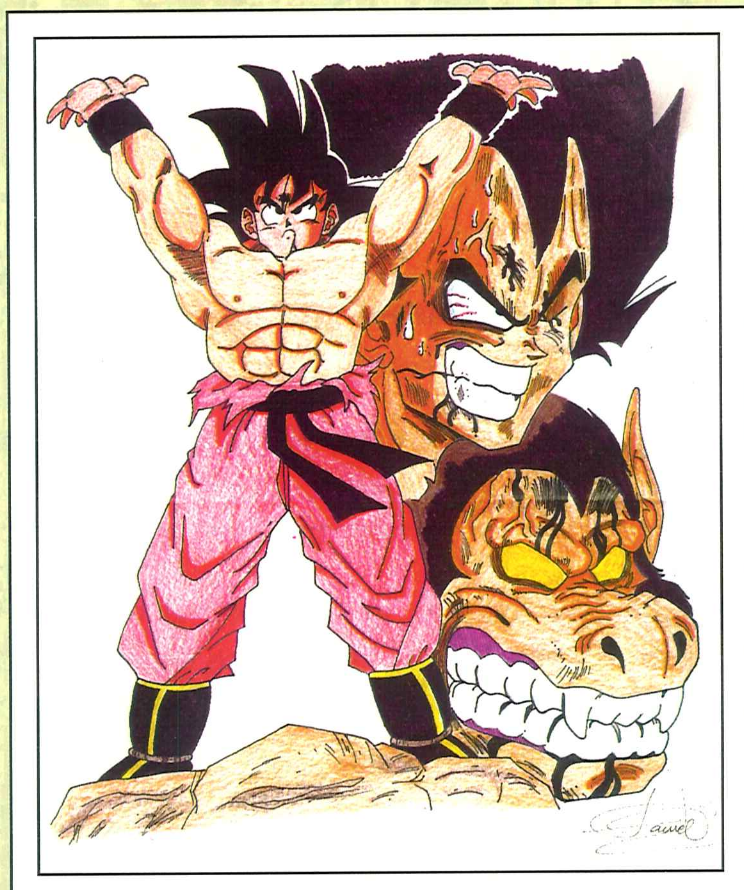
Hola Yen, me llamo Jordi y tengo una Game Boy, una Nintendo 64 y varias preguntas:

**¿«MK4» será el mejor juego de lucha hasta el momento en N64? ¿Cuándo llegará a España? ¿Defraudará como las anteriores entregas?**

*Es alucinante y estoy seguro de que no te va a defraudar. No sólo es precioso gráficamente sino que además recupera la jugabilidad y el espectáculo de los primeros capítulos de la saga. Una pasada. Se pondrá a la venta en septiembre.*

**¿Para cuándo «Castlevania 64», «GT 64» y «Zelda 64»?**

*«GT 64» ya está disponible. «Castlevania 64» no tiene aún*



Las transformaciones de Gokuh cada vez son más espectaculares, más increíbles y nuestro amigo Daniel Gallardo Martínez, de Málaga las ve y las dibuja así.

*una fecha definitiva y «Zelda 64» saldrá a finales de año, yo calculo noviembre o diciembre.*

**¿Para cuándo «International Superstar Soccer» en GB?**

*Muy pronto, probablemente a finales de julio.*

***Jordi Capellino (Lérida)***

## Para suscribirse a Hobby Consolas

Hola Yen, soy un chico de trece años y tengo entre otras una PlayStation y algunas dudas.

**¿Qué juego me recomiendas entre «Riven», «Theme Hospital», «Resident Evil 2», «Men in Black» o «Nagano 98»? Un amigo mío tiene «Resident Evil 2».**

*Yo me compraría «Resident Evil 2» porque creo que es uno de esos pocos juegos que hay que tener aunque ya lo hayas acabado. Pero eso lo haría yo. Si tú te conformas con jugar y tu amigo está dispuesto a prestártelo ya tendríamos que empezar a pensar en el género que prefieras, ya que los juegos que tú me has mencionado son de lo más variopinto. Personalmente me quedaría con «Theme Hospital».*

**¿Quería saber si me conviene suscribirme a la revista por un año con el mando de PlayStation y si me llegará con los videos o con cualquier otra cosa que venga en su lugar? ¿Tengo que pagar los gastos de envío todos los meses?**

*Te conviene por varias razones. Primera porque te garantizas la revista aunque en el quiosco se agote o se te olvide comprarla. Segundo porque te sale más barato y encima te llevas el mando. Tercero, cualquier regalo que lleve la revista te llegará y, si hay aumento de precio por el regalo en cuestión, tú no tendrás que pagarlo. Los gastos de envío sólo se pagan una vez.*

**Si fueses yo y te hubieras comprado la consola por Reyes, ¿qué mando te comprarías el analógico de Sony, el especial RPG de Ascii o un ratón sabiendo que me gustan los RPG?**

*Yo me compraría el Dual Shock, que es mando analógico y además vibra.*

**¿Qué tal el «Time Shock»?**

*Si te gustan los pinballs este es uno de los más realistas que he probado. Te gustará.*

***Sebastián Pachón (Madrid).***

## ¿Una consola de un metro de ancho?

Hola Yen: tengo unas cuantas dudas y la más gorda es:

**¿Me podrías decir que consola es la Turbo Touch?**

*Bien, a ti se te ha planteado esta duda leyendo el recorte que me envías. La verdad es que echando un vistazo al texto descubres que su autor no tiene ni idea de videojuegos. Te explico. Turbo Touch es un mando que ha estado a la venta en España, que tiene la particularidad de no tener cruceta de control ya que reconoce el deslizamiento del dedo sobre un sensor que tiene en su lugar. Es decir, detecta cuando mueves tu dedo en una dirección u otra. Por lo que se lee en el recorte, la compañías responsable del mando (Triax Technologic) ha puesto a la venta en USA un pad de dimensiones bestiales. Pero sólo eso, no es una consola, sino un periférico exageradamente grande. Fíjate cuánto sabe el redactor del tema que califica a Super Nintendo y Mega Drive de consolas portátiles...*

**¿Es compatible con Super Nintendo y Mega Drive?**

*Sí, existen versiones para las dos consolas igual que ocurre con la mayoría de los pad que se comercializaron para las 16 bits.*

**¿Para cuándo «Wipeout 64»?**

*Probablemente para estas Navidades aunque es posible que salga antes, octubre o noviembre.*

***Daniel Gallego Castillo (Madrid)***

### La consola gigante

Para los grandes amantes de los videojuegos, la compañía estadounidense Triax Technologies ha lanzado al mercado la *Turbo Touch*, una superconsola de casi un metro de anchura. La Turbo Touch, que es compatible con la Super Nintendo y la Sega, facilita a los jugadores disfrutar de una mayor velocidad de respuesta y de un mejor control sobre los mandos que el que ofrecen las videoconsolas portátiles clásicas. Cuesta unas 200.000 pesetas. Más información: Triax Technologies. Teléfono: 888 6610 (Nueva York, EE UU).





### Opinión

Si hay algo sobre el sector que quieras contranos, una queja o una felicitación que transmitir, envía tus cartas al Teléfono Rojo, indicando en el sobre Opinión.



# ¡Hazte con el mando!

## Premio directo, sin sorteos ni concursos

**Hobby Consolas regala 5.000 mandos Xtreme de colores para PlayStation y 1.000 para Nintendo 64. Pero date prisa, porque sólo los 6.000 primeros lectores que nos escriban tendrán su premio.**

### ¿Cómo conseguirlo?

Es muy fácil, envía el cupón por correo (no valen fotocopias), a nuestra dirección:
Hobby Press. Hobby Consolas.
Apartado de correos 400,
28100 Alcobendas (Madrid),
marcando con una equis el mando que quieres recibir.

### ¿Cuánto me va a costar?

Tu mando te saldrá gratis, porque tan sólo tendrás que pagar contra reembolso 550 pesetas de gastos de envío.

### ¿Cuándo lo voy a recibir?

En el mes de septiembre te lo enviaremos directamente a tu domicilio.



1.000 mandos de colores para Nintendo 64

5.000 mandos Xtreme de colores para PlayStation







**¡No te pierdas esta promoción atómica!**

**Esta promoción es válida hasta fin de existencias, o hasta el día 31 de agosto de 1998.**

### CUPÓN DE PEDIDO

Nombre ..........

Apellidos ..........

Calle ..........

Localidad ..........

Provincia ..........

Edad .......... C. Postal .......... Teléfono ..........

Quiero recibir en mi domicilio un mando contra reembolso de 550 pesetas por gastos de envío.

El mando que quiero es: Xtreme PlayStation ☐ Nintendo 64 ☐

Coches que se conducen sin carné.

concurso

# Microcoches



¿Te gustaría tener un fabuloso coche que se puede conducir sin necesidad de ningún tipo de carné?
Pues en Hobby Consolas vamos a ofrecerte la posibilidad de conseguirlo.
Desde el mes de mayo y hasta septiembre estamos sorteando un coche marca Rivolta modelo Isigó, -sujeto a las homologaciones de la CEE- y cuyo precio en el mercado supera el millón de pesetas.
Además, no hará falta que contestes a ningún cuestionario: bastará con que nos envíes el cupón de participación.

**BASES DEL CONCURSO.**

1. Hobby Consolas sortea durante los meses de mayo, junio, julio, agosto y septiembre de 1998, cinco microcoches Rivolta Isigó 500 CD, a razón de uno al mes.
2. Podrán participar en el sorteo del coche de julio todos los lectores de Hobby Consolas que envíen el cupón debidamente cumplimentado a la siguiente dirección:

   HOBBY PRESS,S.A. HOBBY CONSOLAS

   Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid)

   Indicando en el sobre: CONCURSO MICROCOCHES (JULIO)
3. El sorteo correspondiente al mes de julio se celebrará ante notario en Madrid, el día 23 de julio de 1998 y los ganadores se publicarán en el número de septiembre de Hobby Consolas.
4. Entre todas las cartas recibidas, el notario extraerá una, que será premiada con un vehículo Rivolta Isigó 500 CD. El premio no será canjeable por dinero.
5. Sólo podrán participar en el sorteo de julio los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 26 de junio al 22 de julio de 1998.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores y el notario que dará fe de dicho sorteo.

# Regalamos un Microcoche cada mes

Consigue uno de estos fabulosos coches Rivolta Isigó.















CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS PRINCIPALES:
**Motor:** Diesel Lombardini delantero, refrigeración líquida, 2 cilindros.
**Cilindrada cm³:** 505
**Potencia: kw (cv):** 4 (3000 m/m 1)
**Par max., Nm:** 2400 m/m 1
**Transmisión:** Delantera automática a variación continua
**Dirección:** Radio de giro 7m
**Frenos:** delantero (2 de disco), trasero (2 de tambor)
**Número de plazas:** 2

El Rivolta ISIGO 500 CD es un vehículo que cumple las normas de homologaciones de la CEE de los vehículos cuadriciclos. Mide 2´61m de largo, 1´44m de largo y 1´51 m de alto. Pesa 400 Kg, alcanza una velocidad máxima de 45 km/h. y su carrocería es de fibra de vídrio, con chasis en tubos de acero soldados. Posee un techo descapotable fabricado en lona.

## CUPóN DE PARTICIPACIóN MICROCOCHES
### Julio

Nombre y Apellidos.......................................
.........................................................
Dirección................................................
.........................................................
Localidad................................................
Provincia................................................
C. Postal........................ Teléfono..................

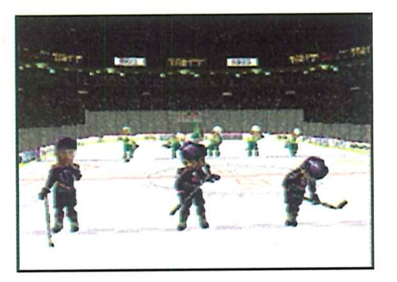
## NHL '98

PLAYSTATION

**- Trucos y más trucos:**

Aunque con todos estos códigos no te sacamos de ningún aprieto, seguro que os encanta ver la cantidad de "perrerías" que se les pueden hacer a los jugadores; además, algunos de ellos pueden ponerte las cosas más complicadas al dificultar el manejo o aumentar la velocidad de juego. En el menú de Opciones selecciona PASSWORDS y utiliza cualquiera de los códigos que te ofrecemos

| | |
|---|---|
| NHLKIDS | Mini-jugadores |
| BRAINY | Modo "cabezón" |
| BIGBIG | Jugadores bastante altos |
| STANLEY | Video |
| PLAYTIME | Jugadores pequeños |





## Jet Rider 2

PLAYSTATION

**- Todos los tramos:**

Para admirar todos los tramos "únicamente" debes completar estas "sencillas" instrucciones: Desde la pantalla de títulos vete a Opciones y pon la dificultad en Master y el número de vueltas por carrera en 5. Sal y dirígete a la opción "One-Player". Elige a Li'l Dave en la pantalla "Select Rider" (presiona X). Presiona TRIANGULO hasta que vuelvas a la pantalla de títulos. Presiona ARRIBA, ABAJO, IZQ, DCHA, R2, R1, L2, L1 (muy rápidamente). Dirígete a Opciones y pon las vueltas a 3. Vuelve a One-Player y elige Wild Ride (presiona X). Pulsa TRIANGULO hasta que vuelvas a la pantalla de títulos. Ahora presiona ARRIBA, IZQ, ABAJO, DCHA, CUADRADO, R2, CIRCULO, L2 (muy rápidamente). Vuelve a la pantalla de Opciones y pon la dificultad en Amateur y el turbo en OFF. En la Opción One-Player elige "Bomber". Retrocede a la pantalla de títulos y pulsa R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2 (muy rapidito por supuesto). Elige a tu corredor y selecciona "Single Track" en la pantalla "Choose Race Type".

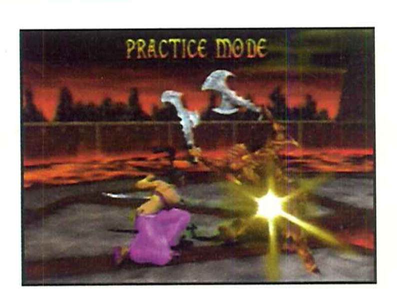
**-Correr como Enigma:**

En Opciones pon la dificultad en Master y las vueltas en 6. Ve a la pantalla de títulos y presiona IZQ, CUADRADO, ABAJO, TRIANGULO, DCHA, CIRCULO, L1, R1 (rapidito como siempre), y podrás seleccionar a Enigma en la pantalla de selección de pilotos.

## Mace: The Dark Age

NINTENDO 64






**- Cambio de color:**

Para hacer que tus luchadores cambien de aspecto en cada nuevo combate sólo debes pulsar cualquiera de los cuatro botones C sobre el en la pantalla de elección y, después de soltarlo, pulsar A para comenzar el combate.

**- Selección de escenario:**

Para escoger uno de los escenarios en particular mueve el cursor al icono del personaje en cuestión y pulsa cuatro veces START. Ahora selecciona tu luchador normalmente. El único problema de este truco es que sólamente funciona en modo Dos Juagdores.

**- Grendal:**

Para jugar con este personaje oculto comienza a jugar en el modo de dos luchadores. Cuando uno de los dos consiga tres victorias consecutivas sal a la pantalla de selección de personaje y mueve el cursor hasta Executioner. Pulsa START + B para hacer que Grendal aparezca y poder escogerle con sólo pulsar A.

**- Dos jugardores en el modo Práctica:**

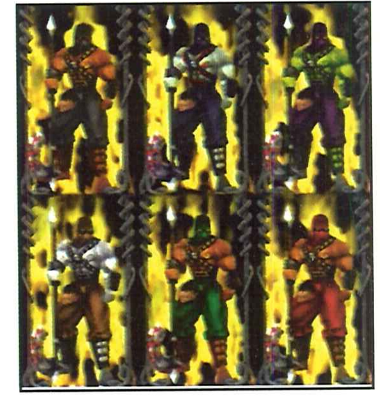
Aunque no se os haya ocurrido, este truco es la mar de sencillo. Tan sólo debéis pulsar ambos jugadores al mismo tiempo START en la opción en cuestión y escoger dos luchadores en la pantalla de selección de personaje.

**- Secretos:**

Para activar estos secretitos debes situar el cursor sobre los personajes que ahora te describimos pulsando Start en cada uno de ellos. Escoge el truco y, después, selecciona normalmente.

Castillo: Mordos Kull, Taria, Ragnar
Grandes cabezas: Ragnar, Al' Rashid, Taskashi
Pequeñitos: Taskashi, Al' Rashid, Ragnar Xiao Long
Mini Golf: Koyasha, Mordus Kull, Takeshi
Conejitos: Ragnar, Dregan, Koyasha

Como en el truco de selección de nivel, estos códigos sólo funcionan en el modo para dos jugadores.

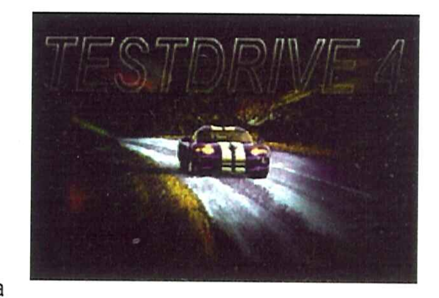




# Test Drive 4

PLAYSTATION

**- Códigos:**




Algunos trucos son algo más complicados que otros ya que necesitas hacer algo para ponerlos en marcha.

En este caso debes conseguir poner un record (el modo "Drag Race" es el más facil) y posteriormente usar cualquiera de estos dos códigos que te ofrecemos como nombre:

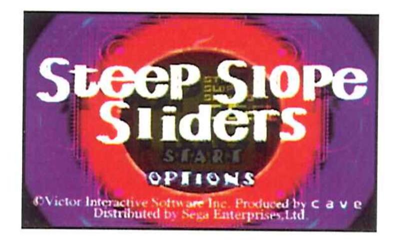
WHOOOOSH: Conseguir nitros

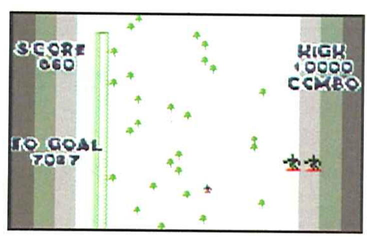
MICIM.RC: Minicoche

# Steep Slope Sliders

SATURN

**- Juego escondido:**




Mientras que estás en la pantalla de títulos manten presionadas X, Y, Z, B, C, L y R y mientras presiona START. Con todos los botones pulsados baja hasta Opciones y presiona el botón A.

En Opciones usa el D-Pad para iluminar EXIT y mientras continuas pulsando los botones correspondientes presiona A. Aparecerá un juego escondido. Usa A o C para comenzar el juego o B para salir. Este juego no se sale del mundo de los deportes de nieve pero su manejo es completamente distinto al del "Steep" normal.

# Red Asphalt

PLAYSTATION

**- Muchos, muchos trucos:**

Mientras estés en el juego, presiona START para pausar y mantén presionadas R1 y R2 cuando pulses cualquiera de estos códigos:

**Invulnerabilidad:** ARRIBA, IZQ, DCHA, ABAJO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, X.

**Armas infinitas:** IZQ, ARRIBA, DCHA, ABAJO, CUADRADO.

**Nitros infinitos:** TRIANGULO, CIRCULO, X, ABAJO, ABAJO, ABAJO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO.

Si estás en el menu principal puedes usar:

**Para los coches superiores:** Mantener pulsadas R2 y L2 y presionar IZQ, DCHA, ABAJO, ARRIBA, CUADRADO, CIRCULO, X, TRIANGULO.

**Para crédito ilimitado:** Mantener presionada L2 y a la vez IZQ, IZQ, DCHA, DCHA, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO.

**Para tener maxi-coches:** Dejar pulsadas R2 y L2 y a la vez ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, CUADRADO, CUADRADO.



# Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

**"Trucos a la carta"**
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

### Gustavo Adolfo Barbéilo (La Coruña)

¡Hola! Me llamo Gustavo y estoy atascado en la segunda fase del **Discworld** de **Saturn.** ¿Me podríais decir como quitarle el sombrero al bufón?

El sombrero de oro del bufón es el sexto y último objeto de oro que necesitas. Para conseguirlo, después de robarle la llave de oro al ladrón, pasa por detrás de la universidad y coge una bolsa de basura que encontrarás allí y llévala hasta el palacio para volcarlo sobre la cabeza del bufón. Cuando se vaya a asear échale en el agua la espuma de barro y róbale el sombrero.

### Jordi Ascó (Badalona)

Hola, me llamo Jordi y me gusta mucho vuestra revista. Por favor, me podríais decir todos los Fatalities de **Mortal Kombat 2** de **Game Boy**? Gracias, adiós.

Mileena: Presiona patada tres segundos.

Jax: Patada + Adelante, Adelante, Adelante, soltar Patada

Subzero: Adelante, Adelante, Abajo, Patada

Shang Tsung: Bloqueo + Arriba, Abajo, Puñetazo

Kitana: Bloqueo, Bloqueo, Bloqueo, Patada

Scorpión: Bloqueo + Arriba, Arriba, Puñetazo

Liu Kang: Abajo, Adelante, Atrás, Atrás, Patada

Reptile: Atrás, Atrás, Abajo, Puñetazo.

### Héctor Santiago Naranjo (Las Palmas)

Hola, me llamo Héctor Santiago, soy un chico de Las Palmas de Gran Canaria y estoy impaciente por saber un truco de un juego que se llama **Alien Trilogy** para la **PlayStation.**

Pues te vamos a dar dos passwords que seguro que te gustan muchísimo porque el primero te permitirás acceder al menú de trucos (Trampas) y el segundo al nivel que prefieras.

1GOTP1NK8C1DBOOTSON

GOLVLxx (En lugar de xx pon el número del nivel en el que quieres comenzar.)

### Miguel Pascual Carreras (Tarragona)

Hola amigos de Hobby Consolas me llamo Miguel y me gustaría que me dijerais algún truquillo interesante para el Sega Tourning Car Championship de **Saturn** y para el **Sega Rally.** Gracias

Pues aquí tienes un magnífico truco para el Sega Rally. Para poder jugar con el mejor coche (Lancia Stratus) sin necesidad de terminar el juego pulsa X, Y, Z, Y, X en la pantalla del menú principal. Después, en la de elección de coches el nuevo bólido aparecerá al lado del resto.

### Antonio Martín (Almería)

Hola, me llamo Antonio y me he quedado atascado en el **Secret of Evermore** de **SNES.** Me podrías decir dónde y cómo puedo conseguir la tercera pieza que le hace falta al cohete del inventor. ¿Podrías ayudarme? Gracias.

## Explosive Racing

PLAYSTATION









**- ¡¡¡Menudos Passwords!!!:**
Cada uno de estos códigos pueden hacerte ser el dueño del juego. Algunos de ellos necesitan que después de introducirlos hagas una combinación de teclas para que se activen pero, aún así, su facilidad hacen de estos los mejores trucos que puedes pedir.

**Todos los vehículos:** WINNER
**Todos los circuitos:** SFO
**Super piloto "Max":** MADMAX
**Modo espejo:** XAMDAM; después, en la pantalla de selección de circuitos escoge uno y pulsa simultáneamente R1, CUADRADO y X.
**Nivel secreto:** XAMDAM; en la pantalla de selección de carrera sitúate sobre la última y pulsa L1, R1 y X al mismo tiempo.



## Rapid Racer

PLAYSTATION







**- Códigos de locura:**
Cada vez que miras estas páginas compruebas que aquí tenemos muchos, muchos trucos. Es normal porque no nos conformamos con dártelos de uno en uno, sino que, casi siempre traen "amigos" para hacerte disfrutar más a ti.
Todos estos códigos se introducen en la pantalla del nombre y tienen distintas funciones. No te los pierdas:

**Acceso a todos los circuitos de día:** DAY; con él podrás acceder a todos los niveles
**Acceso a todos los circuitos de noche:** NIT; maniobrar con todo tan oscuro tiene su dificultad.
**Transformar los barcos:** QAK; serán como patitos en el agua
**Modo espejo:** RRIM; como siempre os decimos, el doble de diversión
**Circuitos "Fractales":** FRAC; nueva manera de ver las pistas

## Robotron 64

NINTENDO 64





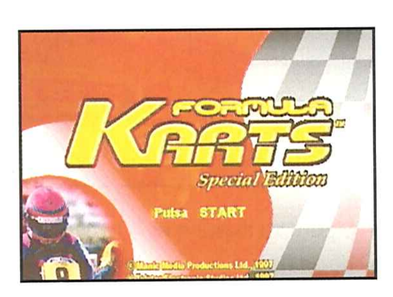


**- Grandes trucos:**
"Un enanito en una plataforma para hacer ¿qué?, tiene que ser un juego sencillo". Si tú piensas así esperamos que se te dé bien y que no tengas que utilizar estos trucos nunca pero, por si "las moscas" aquí los tienes. En el menú Setup usa cualquiera de los siguientes códigos para poner en marcha la trampa:

**50 vidas:** ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DCHA, IZQ, DCHA, C-IZQ, C-DCHA, C-IZQ, C-DCHA.
**Modo Game Boy:** ARRIBA, ABAJO, DCHA, C-IZQ, ABAJO, ARRIBA, IZQ, C-DCHA, ARRIBA, ABAJO.
**Selector de nivel:** ABAJO, ARRIBA, C-IZQ, ABAJO, C-IZQ, C-DCHA, ABAJO, C-DCHA.

## Formula Karts

PLAYSTATION







**- Circuito secreto:**
Siempre es buena idea tener guardado en el bolsillo una nueva carrera para continuar siempre con la diversión. Por esta razón te proponemos que pongas en marcha este truco y disfrutes de un interesante paseo por la luna. En la pantalla de opciones entra en Nombre y utiliza la palabra WOODSTOCK. Cuando vayas a elegir circuito verás que al lado del de Alemania está la sorpresa.

## Duke Nukem 64

NINTENDO 64

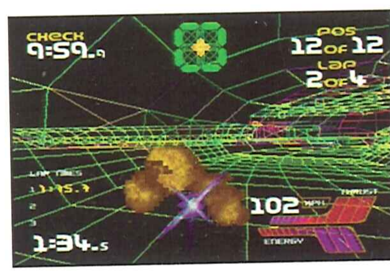
**-Seleccionar nivel:**
¿Recuerdas el menú de trucos publicado en Hobby Consolas 78? Pues ahora lo necesitas para poder poner en marcha este otro truco. Activa el menú de trucos (en la pantalla del menú principal pulsa IZQ., ABAJO, L, L, ARRIBA, DCHA., IZQ., ARRIBA) y cuando aparezca el menú pulsa R, L, R, ABAJO C, DCHA., ARRIBA, IZQ., ARRIBA C. De esta manera podrás elegir nivel.

# Wipeout 2097

SATURN







Con toda esta lista vamos a equipar tu juego para un buen rato y es que no hay uno sólo de estos trucos que no te proporcione muchas horas de diversión extra. ¡Compruébalo tú mismo!

**- Códigos más que útiles:**
Durante la partida utiliza cualquiera de estos códigos para activar los trucos que ahora te proponemos. Es una manera sencilla de tener muchas ventajas.

**Todas las armas:** Pulsa simultáneamente L + R + ABAJO y, sin soltarlos pulsa, A, A. Una vez que hayas utilizado un arma aparecerá otra reemplazándola.

**Energía:** Recarga la energía durante el juego con sólo pulsar B, B mientras presionas L + R + ABAJO.

**Sin tiempo:** Haz que el cronómetro se paralice pulsando C, C mientras presionas L + R + ABAJO.

**Metralleta:** Igual que antes presiona L + R + ABAJO y, sin soltarlo, pulsa X, X.

**Hilos de hierro:** Pulsa Z, Z mientras mantienes pulsados L + R + ABAJO

**Poner el piloto automático:** para poner en marcha esta interesante opción debes mantener pulsados los botones L + R + ABAJO mientras presionas X, Y, Z, X, Y, Z, X, Y, Z. Después de hacer esto con sólo pulsar C ya habrás activado el truco.

**- Acceso a la clase Fantome:**
En la pantalla de selección de equipo y pistas desplaza el cursor (no importa donde). Mantén L + R + ABAJO y pulsa A, A, B, B, C, C.

**- Acceso a todas las pistas:**
en la pantalla de selección de pistas, desplaza el cursor (no importa donde ) y pulsa X, X; Y, Y, Z, Z mientras presionas L + R + ABAJO.

**- El equipo secreto:**
En la pantalla de selección de equipos pulsa A, X, B, Y, C, Z mientras presionas L + R + ABAJO.

# Trucos a la carta

Como no sabemos a cual de las tres te refieres contaremos donde están todos.

La rueda está en la Ciénaga de los Escarabajos: Tras recorrer el laberinto de huesos acaba con el Trax y aparecerá. El indicador está cerca del volcán: Vuela hasta la cumbre, pero como no podrás aterrizar por la lava, busca una zona cercana en la que hay un canasto en cuyo interior aparecerá. Para obtener los Ojos del Diamante tendrás que ir a la pirámide: sigue el cauce seco del río hasta una cueva. Dentro hay una piedra que se situará en un interruptor al aplicar la levitación. Ponte tu también en uno y al perro en el tercero. Entra por la puerta del medio y encontrarás a Mini que te dará el objeto.

### *Diego Blasco (Madrid)*

Muy Sres. míos. Me dirijo a ustedes para solicitarles información del juego **Tomb Raider**. En el Templo de Midas no consigo abrir las dos verjas que hay a cada lado del jardín. Además sólo encuentro dos de los tres lingotes que me piden en una de las cuatro puertas (tengo el del fuego y el de las cuchillas). También me gustaría saber donde me he dejado la Mini Gun y el Magnum ya que tengo mucha munición pero no las encuentro. Gracias

Primero: No te preocupes porque no te has dejado ninguna de las armas que me comentas, se encuentran más adelante. Por lo que se refiere a las verjas del jardín sólo puedes abrir la de la izquierda (según entras) mediante una palanca que hay escondida detrás de los matorrales (es la entrada a una sala secreta). El lingote que te falta es difícil de encontrar pero no imposible. Cuando entres por la puerta de la parte superior de la sala donde causas el terremoto verás una gran piscina. Salta a la zona de abajo (donde se ve el punto de salvar) y ve a la derecha. Verás unos salientes en la pared y desde el último deberás saltar para agarrarte a una pequeña grieta que hay enfrente. Ve a la izquierda y vuelve a saltar al otro lado de la habitación, entra en el pasillo y llegarás al tejadillo del templo que viste al comenzar la fase. Aquí es donde se esconde el tercer lingote.

### *Pablo Rodas (Madrid)*

Hola amigos, me llamo Pablo y soy de Madrid. Os escribo para pediros que por favor me mandéis algún truco para el **Vortex** de **Super Nintendo** porque desde hace tiempo estoy atascado.Muchas gracias por adelantado.

Aquí tienes unas cuantas claves que debes introducir como un password cualquiera (aún cuando no lo sean).
Seleccionar nivel: CTGXF
Vidas infinitas: JTTSJ
Munición infinita: WSUTQ
Inmunidad: HVZSM
Seguro que con estos passwords se acaban todos tus problemas.

### *Jordi Añó (Tarragona)*

¡Hola amigos de H.C.! Tengo el magnífico juego para la **Mega Drive Soleil**. Os escribo para ver si me podéis ayudar porque he probado de todo. Os explicaré la situación: Después de descubrir todo el mapa, recoger todos los animales que te acompañan en el juego, y viajar con el ciclón al pasado, en el pueblo se Soleil no sé que hacer más. Sé que mi objetivo es hacer cambiar a la gente la opinión que tiene sobre los monstruos, pero no sé cómo lograrlo. En la playa Anémona hay un pueblo de animales y detrás del muro hay

## F1 97

PLAYSTATION

**- Más aún:**

Con estos trucos completamos la lista que comenzamos hace un par de meses. Debes introducirlos en la pantalla de "edición de coche":




Jeab Alesi: última carrera y máxima puntuación.

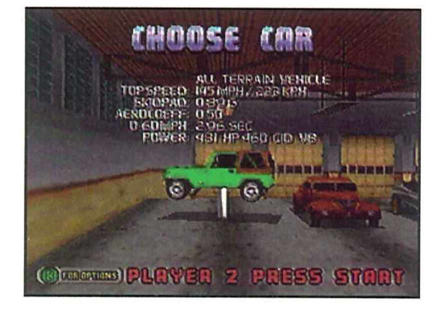
Little Weelz: Grandes caminos.

## Cruisin' USA

NINTENDO 64

**- Tres nuevos vehículos:**

En este apasionante juego hay tres "cochecitos" escondidos que seguro que te hacen muchísima gracia. Son un autobús escolar, un coche de policía y un coche de paseo. Para poderlos disfrutar no tienes más que ir a la pantalla de selección de vehículo y pulsar al mismo tiempo ARRIBA C, ABAJO C, IZQ. C cuando tengas el cursor sobre cualquiera de los tres de la izquierda. ¡Más diversión!




## MDK

PLAYSTATION

**- Selección de nivel:**

Ya te hemos dado algunos fabulosos trucos de este juego y aquí te ofrecemos el definitivo, con el que podrás recorrerte cualquier rincón del juego sin sufrir para llegar hasta él. Toma nota.




En la pantalla del menú principal pulsa L1 + L2 + R1 + R2 y, sin soltarlos, presiona ARRIBA, DCHA., TRIANGULO, CIRCULO y DCHA. Ahora, deprisa, suelta los botones para que aparezca el texto de selección de nivel. Pulsa CUADRADO para avanzar de nivel o CIRCULO para pasar de área.



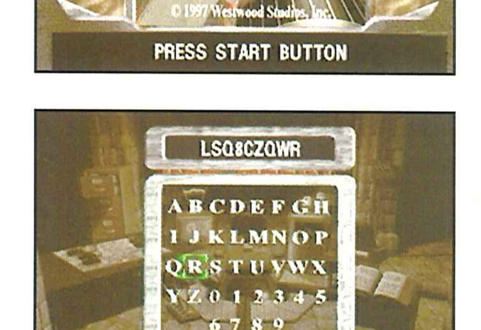
## Red Alert: Command & Conquer

PLAYSTATION

**- Passwords:**

Aquí tienes los últimos ochos códigos de los "buenos":

N. 6 YOMBQNU3T
N. 7 PJJFR3I2K
N. 8 EY8HQKMH4
N. 9 PN4DV7E2T
N.10LXJSSBWY8
N.11ME1C12TUF
N.12DIYQPZ87A
N.1315EYWGZRY




Y aquí los mejores de los "estes":

N. 5 RU4LJMAKV
N. 6 ESNOMM3MB
N. 7 YPURNXD8R
N. 8 294EHMN2R
N. 9 UDR26RE3W
N.10LSQ8CZQWR
N.11GPNQ24G70
N.12XN3PXHT3Y




**- Códigos varios:**

Todos estos trucos se activan pulsando TRIANGULO para acceder al menú de construcción de la izquierda. Una vez en él, situa el cursor sobre los distintos símbolos y utiliza CIRCULO para validarlo (de modo que sólo pulses CIRCULO cuando veas el nombre del símbolo, y sólo muevas el cursor cuando, tras validarlo, vuelvas a ver el nombre del símbolo). Procura no posicionarte sobre ningún soldado.

**Para ver todo el mapa:** CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, X, TRIANGULO, CUADRADO.

**Completar la misión sin alcanzar los objetivos:** X, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO TRIANGULO, CIRCULO.

**Planta nuclear:** CIRCULO, X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO.

**Remplazar mineral:** X, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, X

**Cronómetro:** TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO, X

**Parabombas:** CUADRAO, X, CIRCULO, CIRCULO, X, TRIANGULO.

## Nascar 98

PLAYSTATION

**- Nuevos autos:**

En la pantalla de selección de vehículo mantén el cursor sobre las palabras elegir vehículo. Desplázalo sobre Bobby Labonte o Kenny Wallace. Mantén presionado X y pulsa ABAJO y ARRIBA para modificarlo. "Pinnacle" sustituirá a "Bobby" y "E.A: Sports" a "Kenny". Sólo funcionan en el Modo Exhibición.

# **Need for** Speed 3

PLAYSTATION

Uno de los juegos más espectaculares, en cuanto a carreras se refiere, no podía dejar de pasar por esta sección, porque aquí siempre te ofrecemos lo mejorcito de l mercado (pero desde un punto de vista un poco tramposo). Para activar estos trucos introduce todos estos códigos como tu nombre en la pantalla de opciones.




**- Todos los coches y pistas:** SPOILT

**- Vistas suplementarias:** SEEALL. Con este truco las vistas reservadas normalmente para la repetición son accesibles en plena carrera.

**- Circuito de bonus:** Cada uno de los nombres que te damos ahora te llevarán a una de estas pistas y las podrás escoger en la pantalla de selección de circuitos.

The room: PLAYTM
Caverns: XCAV8
AutoCross: XCNTRY
SpaceRace: MNBEAM
Scorpio-7: GLDFSH
Empire City: MCITYZ






**- Nuevos coches:**
Jaguar XJR-15: 1JAGX
Mercedes Benz CLK GTR: AMGMRC
El Niño: ROCKET

# **Wing** Commander IV

PLAYSTATION




**- Menú de Trucos:**
Pulsa ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, R2 cuando el Copyright aparezca en la primera pantalla del título. Aparecerá la pantalla de selección de nivel. Pulsa R1 o R2 para seleccionar y ver el correspondiente video. Pulsa L1 + L2 + CUADRADO durante el juego para destruir todas las naves que haya en ese momento. Desde luego te resultará mucho más sencillo acabar con todos tus enemigos y llevar a cabo todos tus misiones con éxito.



# Trucos a la carta

una pareja de humanos que, cuando miro por los agujeros, salen corriendo. ¿Quizá quiera decir algo, no? Por favor, a ver si me podéis ayudar. Estoy desesperado. Gracias.

Cuando el torbellino te lleva al pasado están construyendo en Soleil una gran fuente. Ve al palacio y rescata al rey de los monstruos. Después ve a la capilla para hablar con ellos. No podrás evitar que los maten, pese a que descubres que no son malos. Vuelve a ver al rey y te dirá que en la fuente va a poner una estatua en tu honor y, además, va a realizar un campo de entrenamiento para soldados. Baja a la estatua y lee el cartel con lo que aparecerás de nuevo en el Soleil que ya conoces. Busca el torbellino en el centro del lago (a la izquierda del desierto de camelia). Como el vacío te impedirá el paso, mueve el bloque verde hasta conectarlo con él y salta sobre el interruptor. Desplázate con ayuda del dinosaurio y utiliza la mariposa para activar el interruptor. Utiliza el armadillo para los siguientes interruptores. Cuando encuentres un vacío por el que no puedes pasar, las baldosas aparecerán con ayuda de la espada y la mariposa. Arriba a la izquierda encontrarás una manzana dorada. Activa el interruptor que encontrarás a a la vuelta para ir a una reunión de monstruos. La madre Monstruo te contará su historia. Tendrás que vencer a los sentidos del Espíritu y volverás a Soleil con toda la historia finalizada y con 14 años de edad.

***José Falisteo (Cádiz)***

¡Hola! Soy José y tengo una pregunta sobre el **Donkey Kong** de **Game Boy**. Me gustaría saber como pasar de la fase 3-1. Gracias por anticipado.

Para pasar de fase debes utilizar el puente: el barril de abajo pasará a la plataforma de pinchos. Súbete a él y coge la llave. Antes de nada deberás sumergirte en el agua y tomar la vida que hay a la izquierda.

***Roberto Marzobal (La Coruña)***

Hola, me llamo Roberto, tengo una **PlayStation** y necesito algunos trucos para el juego **Need for Speed II.** Ya sabéis, coches nuevos, más circuitos, etc... Muchas gracias.

Lo mejor para tener todo lo que nos pides son unos cuantos passwords que lo hacen todo en un momentito. Para acceder a Outback introduce GROWPG, y para Mediterráneo BRQQQG. En cuanto a coches puedes utilizar LILZIP para jugar con el Ford Indigo y POWRUP para el Pontiac Engine. De nada, majete, ha sido un placer.

***Víctor Aparicio (Barcelona)***

Hola, me llamo Víctor y me gustaría saber si tenéis algún truco para **Dragon Ball Z Hiper Dimensions** de **Super Nintendo.** Muchas gracias.

Para acceder a los dos turbos del juego debes pulsar en el segundo Pad y al mismo tiempo X, Y, R, L (para uno) o X, Y, R, L, A, B (para el otro). Si el truco ha salido verás aparecer la frase "Ultimate Menace" en la pantalla de presentación. Si, por otro lado, quieres aumentar la fuerza de tu luchador pulsa Abajo, X, Arriba, R mientras esté en plena conversación.

# World Cup Francia'98

PLAYSTATION




Después de la espera, ya ha llegado el Mundial, por fin está aquí. Y como no tenemos suficiente con los partidos por la tele ¡queremos más fútbol! Por eso te proponemos este juego que hará las delicias de los más apasionados seguidores de este deporte en las consolas. Aquí vamos a intentar daros una cuantas pistas para sacarle el máximo rendimiento, para disfrutar al máximo de todas sus posibilidades.

## • ATRIBUTOS

Cada jugador tiene sus propias habilidades. Tenemos aquí una descripción de las capacidades de cada jugador:

**PR** – Precisión del pase.

Indica la precisión del pase de un jugador. Un valor alto indica que siempre juegan al toque. (Centrocampistas).

**PuT** – Precisión de disparo.

Cuanto más alta sea la puntuación, más fácil será encontrar la portería en vez de lanzarla a la grada. (Delanteros).

**PoT** – Potencia de disparo.

Cuanto más alto sea este marcador más fácil le será al jugador pegarle un buen "chupinazo" al balón. Si se combina con un alto PuT el gol está hecho. (Delanteros).

**VN** – Velocidad.

Mide la habilidad para correr. Es esencial tanto para ir a por un balón como para dar la espalda al





contrario. (Cualquier jugador).

**Pot** – Aceleración.

Es similar a la velocidad y mide como de rápido es un jugador en los primeros 4 metros. (Defensas y delanteros).

**Ent** – Entradas.

Es la habilidad para recuperar la posesión del balón. Este atributo mide precisión y dureza. (Defensas y Centrocampistas).

**R** – Reacción.

El tiempo de reacción determina si el jugador reaccionará de forma rápida en una situación de reflejos. (Defensas y delanteros).

**PCa** – Control de cabeza.

Una valor alto indicará el control para cabecear a la parte baja del poste cuando le envíen un balón. (Goleadores).




**FF** – Resistencia/Forma.

Determina si el jugador aguantará bien los 90 minutos o si se convertirá en un cadáver errante. (Centrocampistas).

**TP** – Buenos centros.

Es una indicación de si al jugador le es más cómodo pasar el balón que disparar. (Defensas).

**AG** – Agilidad.

Indica la maestría del jugador en el manejo del balón. (Defensas y delanteros).

**CB** – Control de balón.

Si es un valor alto podrás conseguir que el jugador drible y que el balón



se quede en sus botas. (Extremos y delanteros).

**Con** – Concentración.

Muestra vigilancia y cuidado; un valor alto puede hacer que los pases sean fluidos y válidos. (Extremos y centrocampistas).

**TT** – "Chutador".

Indica si al jugador le es más fácil disparar que pasar el balón. (Delanteros).

### - La defensa:

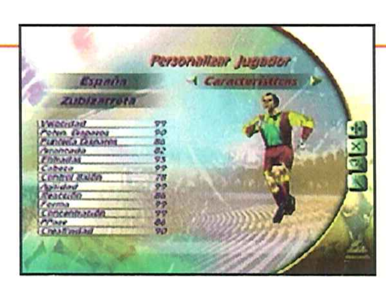
Recuerda que la defensa es casi más importante que la mejor delantera del mundo. De poco te serviría marcar tres goles si luego encajas cuatro, ¿verdad? Lo normal es que los jugadores formen una línea defensiva pudiendo emplear de esta manera la táctica del fuera de juego cuando la línea completa de jugadores se mueve hacia adelante haciendo caer en la trampa a cualquier delantero que esté desprevenido. Pero en este mundial seguro que estás acostumbrado a ver la defensa en sistema "escoba" donde un jugador se queda rezagado por detrás de la línea y puede cubrir en el caso de que alguno de los otros defensas se equivoque al despejar. Con él obtendrás muy buenos resultados.

Los atributos importantes para los defensas son: Pot, Con, Ent, PR.

### - El Medio Campo:

Los centrocampistas tienen la tarea de cubrir todo el terreno de juego a lo largo del partido, distribuyendo los balones a los hombres de las líneas delanteras. Al igual que ocurría con la defensa, hay dos estilos: plano y en diamante. Ambos son similares aunque en el de diamante, al quedar el central retrasado cubre algunos pases.

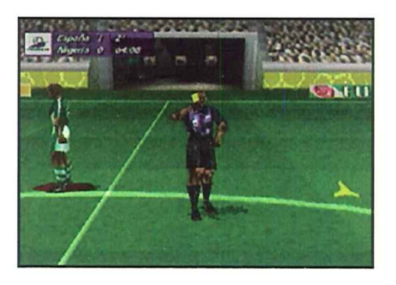
Los atributos más significativos que deben tener tus centrocampistas son: FF, VN, CB.




### - El ataque:

Es el aspecto más importante. Puedes jugar con 2 marcadores de pura cepa y alimentarles con balones desde las bandas o puedes jugar solamente con uno en la parte de arriba y uno un poco más retrasado para que le cubra. Cualquiera de estas dos técnicas funciona bastante bien siempre y cuando haya un buen soporte desde las bandas.

Los atributos más importantes son PCa, PuT, PoT, Pot, Con.



## • LA SALSA DEL FUTBOL: LOS GOLES

No hay ninguna duda. Los goles son los que dan a un partido de fútbol esa sensación de espectacularidad. Para hacer que te resulte más fácil marcar unos pocos te vamos a dar unas cuantas tácticas.

### - El gol "cutre":

Este truco funciona muy bien en el modo de dos jugadores pero desde luego no es muy espectacular. Todo lo que tienes que hacer es conseguir el esférico, pasárselo a tu delantero más rápido, correr hasta pasar la esquina del área pequeña y disparar al poste próximo. Curiosamente el portero te dejará acercarte hasta que estés a poca distancia. Es un método muy útil cuando estés un gol abajo y quede poco tiempo.

### - El gol "auténtico":

Los que todos queremos ver es un buen gol. Hay un método que requiere de algo de habilidad para conseguirlo pero que suele pillar







con un poquito de efecto para alejar el balón de las manos del portero. Es posible marcar un gol con esta técnica desde unos 30 metros. Un buen gol por toda la escuadra hará que el estadio se venga abajo.

desprevenido al equipo contrario. Juega un balón preciso a la línea donde tienes a tus extremos, llega al área de penalti por las bandas con un par de fintas y cruza el balón. Esto obligará al guardameta a que salga y dejará más posibilidades a tu delantero. Asegúrate de presionar el botón de cabeceo rápido para que el defensa no la despeje. Se puede marcar también este gol con una estupenda volea.

**- El gol "creía que iba fuera":**

Requiere habilidad para "enroscar el balón" y un buen delantero con velocidad, fuerza y olfato de gol. Es bastante simple. Tienes que correr hasta el filo de la defensa y disparar

## • MAS HABILIDADES

**- Atajar al contrario:**

Mediante una entrada lateral es bastante fácil parar a cualquier jugador que se interne en nuestro terreno. Esto conlleva poco riesgo de hacer falta y casi siempre se consigue el balón si se está cerca del contrario. También se puede parar al atacante presionando el botón X que hará que tus jugadores empleen una táctica de bloqueo que te permitirá recuperar muchos balones.

**- "Dribbling":**

Una táctica bastante buena sería correr una parte del campo y hacer que tus extremos te apoyen con un buen sprint. Cruza después los balones con un poco efecto para que el portero no los huela.

**- Habilidades con el balón:**

Si presionas R2 y cualquier otro botón, tu futbolista jugará el balón con estilo. Esto puede convertirse en un simple pase o bien en un balón colgado al área para rematar de cabeza. También de esta manera conseguirás despistar a los defensas e incluso hacer un buen "sombrero".

**- Una pequeña mentirijilla:**

La verdad es que normalmente esperamos que los futbolistas practiquen un juego limpio pero jugando a veces no podrás dejar escapar la posibilidad de que te piten un penalti. Para "tirarte a la piscina" pulsa L2 + L1 cuando tengas cerca de ti a un contrario.

## • OTROS DATOS

En el «Copa del Mundo'98» están todos los estadios que hay en el mundial de Francia. Es bastante importante la elección de un buen terreno de juego para ganar el partido. Todas las selecciones del Mundial están representadas aquí; desde Brasil a Jamaica pasando por España. Intenta coger una selección fuerte para ganar el Mundial pero si realmente quieres demostrar lo que vales, intenta ganar con Túnez o Japón. Eso sí que tiene mérito.

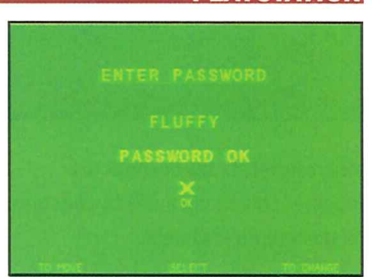
# Trucos

## Rosco McQueen

PLAYSTATION

**- Passwords:**
Aquí tienes los códigos de nivel de este singular juego. Con ellos podrás acceder a cualquier parte del incendio:

| NIVEL | PASSWORDS |
|---|---|
| Laundry 2 | Fluffy |
| Laundry 3 | Sweeaty |
| Auto 1 | Hotrod |
| Auto 2 | Grease |
| Auto 3 | Bigend |
| Harolds 1 | Smelly |






## Snowboard Kids

NINTENDO 64

**- Todo de todo:**
Este super-código se introduce en la pantalla del título antes de escoger el modo de juego.
Pulsa: ABAJO (joystick), ARRIBA (joystick), ABAJO (cruceta), ARRIBA (cruceta), ABAJO C, ARRIBA C, L, R, Z, IZQ., DCHA C, ARRIBA (joystick), B, DCHA., IZQ. C, START. Difícil, difícil.
Si ha funcionado escucharás un grito. Ahora podrás escoger a un nuevo personaje, pistas extra y todas las copas del mundo.





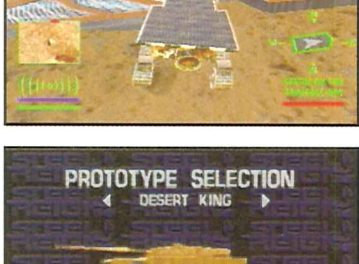

## Steel Reign

PLAYSTATION

**-Invulnerabilidad:**
En menú principal presiona L2, L1, R2, CIRCULO, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, L1, L2, L1. Esta es la clase de trucos que nos gustan a todos, ¡¡¡qué más se le puede pedir al juego!!!



**-Nivel secreto:**
Pues le puedes pedir más, te lo aseguramos. Introduciendo este código accederás directamente a una misión secreta. En el menú principal presiona L1, L2, L1, L2, R2, R1, CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO.



**-Super tanque:**
Y aún hay más. ¿A que te parecían insuficientes los tanques disponibles? pues nosotros estamos aquí para solucionarlo. Pulsa en el menú principal L1, L2, L1, CIRCULO, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, L2, L1, R2. Tendrás mucho más poder y munición.



## Quake

NINTENDO 64

**- Menudo password:**
Introduce como password QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ. Aunque aparezca el mensaje "Incorret Password" no te preocupes porque en la pantalla de opciones habrá aparecido una opción nueva llamada Debug.
Prueba todas sus ventajas y disfruta.

## Grand Theft Auto

PLAYSTATION

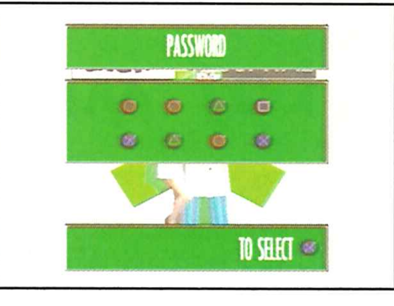
**-Póker de códigos:**

| | |
|---|---|
| CHUFF | sin policía |
| TURF | todas las ciudades |
| FECK | 'Liberty City' Partes 1 y 2 |
| TVTAN | 'San Andreas City' Partes 1 y 2 |

## Theme Hospital

PLAYSTATION

**- Passwords:**
Como queremos hacerte la vida más sencilla aquí tienes todos los passwords de nivel de este interesante juego, para que no tengas que ser hospitalizado por un ataque de nervios.
**Nivel 2:** X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X.
**Nivel 3:** Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Triangulo, Círculo, Triángulo.
**Nivel 4:** Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, X, Triángulo, Círculo.
**Nivel 5:** Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, Círculo, Cuadrado.
**Nivel 6:** Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, Cuadrado, X, Círculo.
**Nivel 7:** Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, Círculo.
**Nivel 8:** X, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X.






# CONCURSO

# REGALAMOS
## 20 juegos Y 20 películas De Ghost in the Shell

Los grandes títulos del cine llegan a PlayStation, esta vez con una de las más prestigiosas películas Manga. Participa y llévate uno de los 20 lotes que regalamos que incluyen "Ghost in the Shell" para PlayStation y la película.
Pero antes, debes fijarte con atención en estas pantallas y decirnos cuál de ellas ha sido modificada y no pertenece al juego.













### BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby consolas que envíen el cupón de participación.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **veinte**, y sus remitentes serán premiados con el juego "Ghost in the Shell" para PlayStation y la película de video. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el día **25 de junio hasta el 24 de julio de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **27 de julio de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de septiembre de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY, MANGA FILMS y HOBBY PRESS.










### CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ..........................................
Apellidos ..........................................
Calle ..........................................
Localidad ..........................................
Provincia ..........................................
Edad ......... C. Postal ......... Teléfono ..................
La pantalla falsa es: ..........................................

Envía este cupón, debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso «Ghost in the Shell».

# ¿Necesitas ayuda?




Abril 97

HC 67

**Guías completas:**
UMK 3 · Broken Sword
Tekken 2 · Street Fighter Alpha 2




Junio 97

HC 69

**Guías completas:**
Mundo Disco · Tobal Nº1
Jungla de cristal · Dragon Ball Z 22




Agosto 97

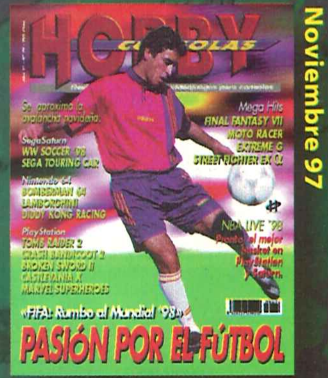
HC 71

**Guías completas:**
Resident Evil · Dark Savior
La ciudad de los niños perdidos

Octubre 97

HC 73

**Comentarios:**
Abe's Odysee · Last Bronx
The Lost World · Duke Nukem 3D




Noviembre 97

HC 74

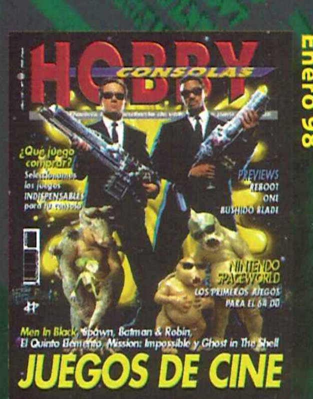
**Comentarios:**
Final Fantasy VII · GoldenEye
DB Final Bout · S. F. EX Plus Alpha




Diciembre 97

HC 75

**Comentarios:**
Tomb Raider II · FIFA 98
Toca Touring Car · Quake




Enero 98

HC 76

**Comentarios:**
Cool Boarders 2 · Duke Nukem 64
NHL All Star 98 · Diddy Kong Racing




Febrero 98

HC 77

**Comentarios:**
Bushido Blade · NBA Live 98
Nagano Winter Olimpic 98 · FIFA 98




Marzo 98

HC 78

**Comentarios:**
Fighters Destiny · Theme Hospital
Rascal · ONE




Abril 98

HC 79

**Guías completas:**
Bushido Blade · Bloody Roar
Masters of Teras Käsi




Mayo 98

HC 80

**Comentarios:**
Resident Evil 2 · Quake
Forsaken · cardinal SYN




Junio 98

HC 81

**Guías completas:**
Resident Evil 2
Guía completa 4 escenarios y trucos

# Pídenosla

**Hobby Consolas te ofrece todos los trucos para los mejores juegos.**

# No te pierdas la mejor colección de **películas manga** que conseguirás **gratis** con los siguientes números:

HC 66




HC 68



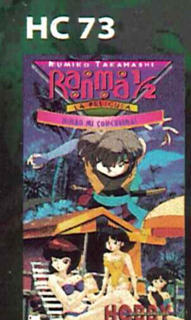

HC 70




HC 72




HC 73



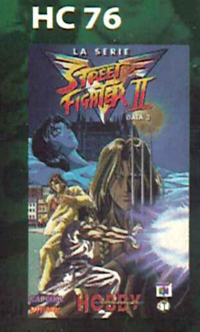

HC 74



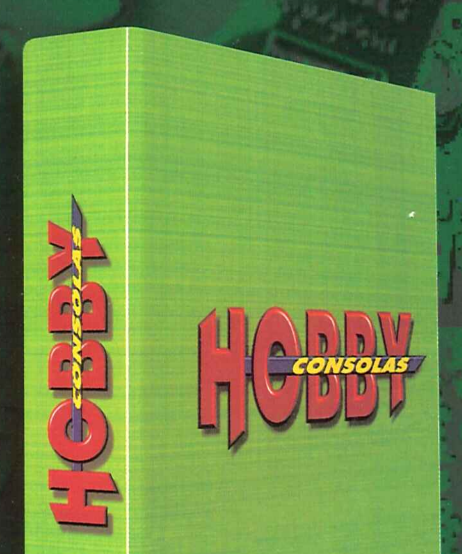

HC 75




HC 76




**Nº 66:** ESTALLA EL DUELO. DB 11
**Nº 68:** LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12
**Nª 70:** EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13
**Nº 72:** UN FUTURO DIFERENTE. DB 14
**Nª 73:** RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA
**Nª 74:** STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2
**Nª 75:** STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4
**Nº 76:** STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6




## Y si quieres tener todas las revistas archivadas, ¡pide unas tapas!

Por sólo 950 Ptas.




¡Nuevo sistema más práctico!

Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.

CONCURSO

# Regalamos 15 volantes Mad Catz

Ponemos en tus manos la posibilidad de ganar uno de los 15 volantes para la consolas Sony PlayStation "Mad Catz" que regalamos. Para entrar en sorteo, responde correctamente a la siguiente pregunta:

¿Para qué juegos de Sony PlayStation es compatible el volante "Mad Catz"?

- Con todos los juegos de PlayStation.
- Sólo con los juegos de *rol*.
- Con los juegos de lucha.

Gana un volante Mad Catz como este

## BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **quince,** y sus remitentes serán premiados con un volante "Mad Catz" para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el día **25 de junio hasta el día 24 de julio de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **27 de julio de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de septiembre de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: 3 G Games y Hobby Press.

3 G Games, S.L.




## CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ..................

Apellidos ..................

Calle ..................

Localidad ..................

Provincia ..................

Edad ...... C. Postal .......... Teléfono ..................

Respuesta: ..................

Envía este cupón, debidamente rellenado a: Hobby Press, S.A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «Concurso Mad Catz».

envíos
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 750 PTAS.*
*PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
BALEARES 1.000 PTAS.

# Ven a conocer los Centros Mail

Y si no tienes uno cerca haz tu pedido **por teléfono**

**902·17·18·19**

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h

CENTRO MAIL

www.centromail.es



SEGA SATURN

¡Oye mira qué precio!

SATURN + 5 JUEGOS 19.900 PTAS IVA INCLUIDO

Y ahora con SONIC JAM (SONIC 1, SONIC 2, SONIC 3, SONIC & KNUCKLES) y WORLDWIDE SOCCER '97 de regalo

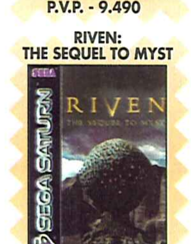


## periféricos



- CABLE RF – 4.990
- CONTROL PAD 8 BOTONES – 2.990
- JOYSTICK ARCADE SATURN STICK – 4.950
- PISTOLA VIRTUA GUN – 2.990
- PER4MER TURBO WHEEL + PEDALS – 9.990



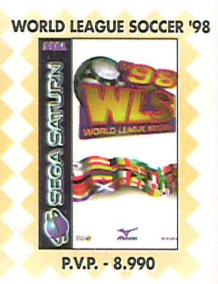


## juegos

- BURNING RANGERS – P.V.P. - 9.490
- NBA ACTION '98 – P.V.P. - 8.990
- PANZER DRAGON SAGA – P.V.P. - 8.990
- RESIDENT EVIL – P.V.P. - 8.990
- RIVEN: THE SEQUEL TO MYST – P.V.P. - 9.490
- SHINING FORCE III – P.V.P. - 9.490
- THE HOUSE OF DEAD – P.V.P. - 9.490
- WORLD LEAGUE SOCCER '98 – P.V.P. - 8.990







## juegos sega

- FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98 – MEGADRIVE - 6.990
- MICRO MACHINES MILITARY – MEGADRIVE - 3.990
- MS. PAC-MAN – MEGADRIVE - 3.990
- PINOCCHIO – MEGADRIVE - 4.990































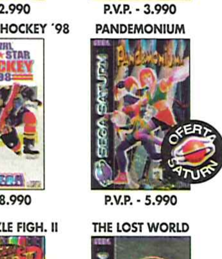




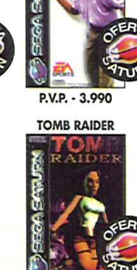


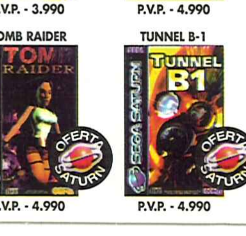


- AMOK – P.V.P. - 3.990
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS VOL. 1 – P.V.P. - 6.990
- ATHLETE KINGS – P.V.P. - 4.990
- ATLANTIS – P.V.P. - 8.990
- BLAM! MACHINEHEAD – P.V.P. - 3.990
- BOMBERMAN – P.V.P. - 5.990
- BUST-A-MOVE 3 – P.V.P. - 4.990
- COURIER CRISIS – P.V.P. - 9.490
- CROC – P.V.P. - 8.490
- CRUSADER - NO REMORSE – P.V.P. - 2.990
- CYBERIA – P.V.P. - 3.990
- DARK SAVIOUR – P.V.P. - 6.990
- DARKLIGHT CONFLICT – P.V.P. - 2.990
- DRAGON FORCE – P.V.P. - 5.990
- DUKE NUKEM 3D – P.V.P. - 4.990
- ENEMY ZERO – P.V.P. - 9.490
- FIFA '97 – P.V.P. - 3.490
- FIFA RAM '98 – P.V.P. - 8.490
- FIGHTERS MEGAMIX – P.V.P. - 4.990
- FIGHTING VIPERS – P.V.P. - 2.990
- FORMULA KARTS – P.V.P. - 5.990
- GHEN WAR – P.V.P. - 2.990
- GUN GRIFFON – P.V.P. - 3.990
- LAST BRONX – P.V.P. - 7.990
- MADDEN '97 – P.V.P. - 3.990
- MANX TT – P.V.P. - 4.990
- MASS DESTRUCTION – P.V.P. - 3.490
- MAXIMUN FORCE – P.V.P. - 6.490
- MIGHTY HITS – P.V.P. - 3.490
- NASCAR'98 – P.V.P. - 8.990
- NBA LIVE'98 – P.V.P. - 8.490
- NHL '98 – P.V.P. - 8.990
- NHL ALL STAR HOCKEY '98 – P.V.P. - 8.990
- PANDEMONIUM – P.V.P. - 5.990
- PGA TOUR 97 – P.V.P. - 3.990
- QUAKE – P.V.P. - 4.990
- ROBO PIT – P.V.P. - 3.990
- SCORCHER – P.V.P. - 2.990
- SEGA TOURING CAR – P.V.P. - 4.990
- SHINING WISDOM – P.V.P. - 2.990
- SKY TARGET – P.V.P. - 5.990
- SONIC R – P.V.P. - 4.990
- ST. FIGHTER COLLECTION – P.V.P. - CONS
- SUPER PUZZLE FIGH. II – P.V.P. - 2.990
- THE LOST WORLD – P.V.P. - 7.990
- TOMB RAIDER – P.V.P. - 4.990
- TUNNEL B-1 – P.V.P. - 4.990
- VIRTUA FIGHTER KIDS – P.V.P. - 2.990
- VIRTUAL ON – P.V.P. - 2.990
- WIPE OUT – P.V.P. - 4.990
- WIPE OUT 2097 – P.V.P. - 5.990
- WORLDWIDE SOCCER '97 – P.V.P. - 2.990
- WORLDWIDE SOCCER '98 – P.V.P. - 4.990
- Z – P.V.P. - 6.490































Todos nuestros precios tienen i.v.a. incluido

# CENTRO MAIL

## Ven a conocer los Centros Mail

### periféricos PS

- CABLE EURO-AV (RGB) — 5.700
- CONTROL PAD COLOUR PLUS JOYTECH (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE, GRIS, NEGRO) — 2.490
- CONTROL PAD TURBO STATION + MEMORY CARD — 2.990



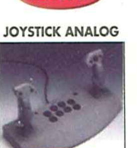

**JAM!! ¡¡Utiliza el monitor de tu PC como TV!!** — 9.990

- CONTROLLER + MEMORY + MALETIN — 5.500
- CONTROLLER (BLANCO, GRIS, GRIS OSCURO, NEGRO) — 2.750
- CONTROLLER DUAL SHOCK — 4.500





- JOYSTICK ANALOG — 10.990
- JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE — 6.990
- LINK CABLE — 3.500
- MEMORY CARD — 2.750
- MEMORY CARD SONY COLOR (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE, BLANCO, NARANJA) — 2.750
- MOUSE (RATON) — 4.200







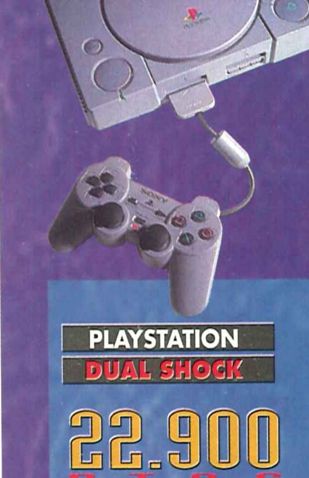
- MULTI TAP — 5.500
- PER4MER TURBO WHEEL + PEDALS — 9.990
- PISTOLA HYPER BLASTER — 5.900
- PISTOLA MAD CATZ FAZOR — 5.490
- RFU ADAPTOR — 3.500
- VOLANTE RACE LEADER — 9.990












**PLAYSTATION DUAL SHOCK**
**22.900 PTAS** IVA INCLUIDO

**CONSOLA + 2 MANDOS + MEMORY (Value Pack)**
**SUPERPRECIO 26.900 PTAS** IVA INCLUIDO

### juegos PS

- ABE'S ODDYSEE — P.V.P. - 7.990
- ACTUA SOCCER (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- ADIDAS POWER SOCCER '98 — P.V.P. - 7.490
- ADIDAS POWER SOCCER (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- AIR COMBAT (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- ALIEN TRILOGY (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- ARMORED CORE — P.V.P. - 7.490
- AYRTON SENNA KART DUEL 2 — P.V.P. - 7.990
- BEAST WARS — P.V.P. - 8.490
- BLAM! MACHINEHEAD — P.V.P. - 4.990








- BLOODY ROAR — P.V.P. - 7.490
- BRAHMA FORCE — P.V.P. - 8.490
- BROKEN HELIX — P.V.P. - 8.490
- BUGRIDERS — P.V.P. - 6.990
- BUSHIDO BLADE — P.V.P. - 7.990
- BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- BUST-A-MOVE 3 DX — P.V.P. - 5.990
- CARDINAL SYN — P.V.P. - 7.490
- COMMAND & CONQUER RED ALERT — P.V.P. - 7.490
- COOL BOARDERS 2 — P.V.P. - 7.990








- CRASH BANDICOOT (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- CRASH BANDICOOT 2 — P.V.P. - 7.990
- CRIME KILLER — P.V.P. - CONS
- CRUSADER - NO REMORSE — P.V.P. - 3.990
- CYBERIA — P.V.P. - 3.990
- DARK OMEN — P.V.P. - 7.990
- DARKLIGHT CONFLICT — P.V.P. - 3.490
- DEAD BALL ZONE — P.V.P. - 7.490
- DEATHTRAP DUNGEON — P.V.P. - 7.990
- DESTRUCTION DERBY (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490



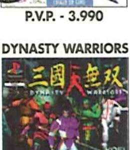








- DESTRUCTION DERBY 2 (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- DIABLO — P.V.P. - 7.490
- DRAGON BALL FINAL BOUT — P.V.P. - 8.990
- DUKE NUKEM: TOTAL MELTDOWN — P.V.P. - 7.990
- DYNASTY WARRIORS — P.V.P. - 6.990
- EVERYBODY'S GOLF — P.V.P. - 6.990
- FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98 — P.V.P. - 6.990
- FIGHTING FORCE — P.V.P. - 7.990
- FINAL FANTASY VII — P.V.P. - 7.990
- FORMULA I (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490





- FORMULA I'97 — P.V.P. - 6.990
- FORMULA KARTS SPECIAL EDITION — P.V.P. - 7.990
- FORSAKEN — P.V.P. - 6.990
- FROGGER — P.V.P. - 8.490
- GEX 3D: BEYOND THE JUNGLE — P.V.P. - 7.990
- GRAND THEFT AUTO — P.V.P. - 8.990
- GRID RUN — P.V.P. - 2.990
- HERCULES — P.V.P. - 7.490
- INDY 500 — P.V.P. - 8.490
- INT. SUPERSTAR SOCCER PRO (PLATINUM) — P.V.P. - 3.890








- IZNOGOUD — P.V.P. - 5.990
- JERSEY DEVIL — P.V.P. - 6.990
- JET RIDER 2 — P.V.P. - 6.490
- JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- KLONOA — P.V.P. - 7.490
- KULA WORLD — P.V.P. - CONS
- LAST REPORT — P.V.P. - 7.490
- LETHAL ENFORCERS — P.V.P. - 7.490
- LOADED (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- LUCKY LUKE — P.V.P. - 7.990





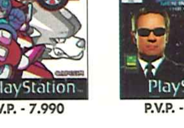


- MARVEL SUPER HEROES — P.V.P. - 7.490
- MDK — P.V.P. - 5.490
- MEGAMAN 8 — P.V.P. - 7.990
- MEGAMAN BATTLE & CHASE — P.V.P. - 7.990
- MEN IN BLACK — P.V.P. - 7.490
- MICRO MACHINES V3 (PLATINUM) — P.V.P. - 4.490
- MIDNIGHT RUN — P.V.P. - 8.990
- MIDWAY'S ARCADE GREATEST HITS VOL. 2 — P.V.P. - 6.990
- MORTAL KOMBAT TRILOGY (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- MOTO RACER — P.V.P. - 7.490










**CENTRO MAIL**

www.centromail.es

Y si no tienes uno cerca haz tu pedido **por teléfono**

También puedes hacerlo por fax: (91) 380 34 49 o por internet: **pedidos@centromail.es**

**902·17·18·19**

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h

**atención** CENTRO MAIL

**CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL**

Si eres un profesional y estás int… en pertenecer a nuestra red naci… ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92

## PlayStation

ALUNDRA + REGALO CAMISETA — 7.490



BATMAN & ROBIN — 8.490



COPA DEL MUNDO '98 — 7.490



DEAD OR ALIVE — 7.490



GRAN TURISMO — 6.990



HEART OF DARKNESS — 7.490



RESIDENT EVIL 2 — 8.990



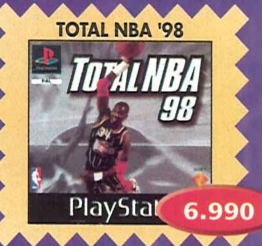
ROAD RASH 3D — 7.490



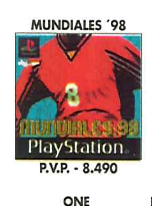
SUPER PANG COLLECTION — 7.490

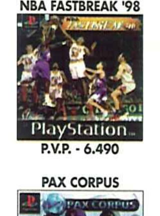


TOTAL NBA '98 — 6.990









| | |
|---|---|
| MOTOR MASH | P.V.P. - 6.990 |
| MOTORHEAD | P.V.P. - 7.490 |
| MUNDIALES '98 | P.V.P. - 8.490 |
| NAGANO WINTER OLYMPICS'98 | P.V.P. - 8.490 |
| NASCAR '98 | P.V.P. - 7.990 |
| NBA FASTBREAK '98 | P.V.P. - 6.490 |
| NBA LIVE' 98 | P.V.P. - 7.490 |
| NBA PRO '98 | P.V.P. - 8.990 |
| NEED FOR SPEED III | P.V.P. - 7.490 |
| NEWMAN HAAS RACING | P.V.P. - 7.490 |
| NHL FACE OFF '98 | P.V.P. - 6.990 |
| NIGHTMARE CREATURES | P.V.P. - 7.990 |
| ONE | P.V.P. - 7.990 |
| PANDEMONIUM (PLATINUM) | P.V.P. - 3.490 |
| PANDEMONIUM 2 | P.V.P. - 8.990 |
| PAX CORPUS | P.V.P. - 6.490 |
| PGA TOUR'98 | P.V.P. - 7.490 |
| PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE | P.V.P. - 7.990 |
| POINT BLANK | P.V.P. - CONS |
| PORSCHE CHALLENGE (PLATINUM) | P.V.P. - 3.490 |













| | |
|---|---|
| POY POY | P.V.P. - 7.990 |
| PRO PINBALL: TIMESHOCK! | P.V.P. - 7.490 |
| RAMPAGE WORLD TOUR | P.V.P. - 6.990 |
| RAPID RACER | P.V.P. - 7.490 |
| RASCAL | P.V.P. - 7.490 |
| RAYMAN (PLATINUM) | P.V.P. - 3.990 |
| REBOOT | P.V.P. - 7.990 |
| RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT | P.V.P. - 6.990 |
| RIDGE RACER (PLATINUM) | P.V.P. - 3.490 |
| RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM) | P.V.P. - 3.490 |
| RIOT | P.V.P. - 3.990 |
| RISK | P.V.P. - 7.990 |
| RIVEN: THE SEQUEL TO MYST | P.V.P. - 11.490 |
| ROAD RASH (PLATINUM) | P.V.P. - 3.990 |
| ROSCO McQUEEN | P.V.P. - 7.490 |
| SAN FRANCISCO RUSH | P.V.P. - 6.490 |
| SHADOW MASTER | P.V.P. - 7.490 |
| SKULLMONKEYS | P.V.P. - 7.490 |
| SNOW BREAK EXTREME | P.V.P. - 7.990 |
| SNOW RACER '98 | P.V.P. - 7.990 |





















| | |
|---|---|
| SOVIET STRIKE (PLATINUM) | P.V.P. - 3.990 |
| SPAWN | P.V.P. - 6.990 |
| SPECIAL OPS | P.V.P. - 8.490 |
| SPEEDSTER | P.V.P. - 3.990 |
| SPICE WORLD | P.V.P. - 4.990 |
| STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI | P.V.P. - 7.490 |
| STEEL REIGN | P.V.P. - 6.990 |
| STREET FIGHTER COLLECTION | P.V.P. - CONS |
| STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA | P.V.P. - 7.490 |
| SUPER CROSS '98 | P.V.P. - CONS. |
| SUPER MATCH SOCCER | P.V.P. - 6.490 |
| SUPERSONIC RACERS | P.V.P. - 2.990 |
| TEKKEN (PLATINUM) | P.V.P. - 3.490 |
| TEKKEN 2 (PLATINUM) | P.V.P. - 3.490 |
| TENNIS ARENA | P.V.P. - 8.490 |
| THEME HOSPITAL | P.V.P. - 7.990 |
| TIME CRISIS (+PISTOLA) | P.V.P. - 11.900 |
| TOCA TOURING CAR | P.V.P. - 8.490 |
| TOMB RAIDER (PLATINUM) | P.V.P. - 4.990 |
| TOMB RAIDER II | P.V.P. - 8.490 |







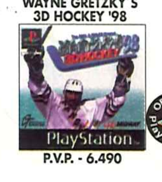















| | |
|---|---|
| TOSHINDEN (PLATINUM) | P.V.P. - 3.490 |
| TOTAL DRIVIN | P.V.P. - 7.490 |
| TREASURES OF THE DEEP | P.V.P. - 7.490 |
| V - RALLY | P.V.P. - 6.990 |
| VS. (VERSUS) | P.V.P. - 8.490 |
| WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 | P.V.P. - 6.490 |
| WIPE OUT (PLATINUM) | P.V.P. - 3.490 |
| WIPE OUT 2097 (PLATINUM) | P.V.P. - 3.490 |
| WORLD LEAGUE SOCCER '98 | P.V.P. - 8.490 |
| X-MEN CHILDREN OF ATOM | P.V.P. - 7.490 |

Todos nuestros precios tienen **i.v.a. incluido**

# nintendo 64

## Ven a conocer los Centros Mail

CENTRO MAIL

NINTENDO 64

www.centromail.es

**CONSOLA N64**

**24.990 PTAS** IVA INCLUIDO

**CONSOLA N64 + INT. SUPERSTAR SOCCER 64**

**29.990 PTAS** IVA INCLUIDO

## periféricos N 64

| Periférico | Precio |
|---|---|
| MANDO DE CONTROL COLORES (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL) | 5.490 |
| JOLT PACK (GRIS, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL) | 2.990 |
| CONTROLLER | 4.990 |
| CABLE RF | 2.990 |
| MEMORY PAK | 2.990 |
| PER4MER RACING WHEEL + PEDALES | 9.990 |
| CONTROL PAD ACCESS LINE TURBO 64 | 3.690 |
| CONTROL PAD ACCESS LINE EASY 64 | 3.290 |
| JAM!! | 9.990 |
| RUMBLE PAK | 3.490 |
| VOLANTE RACE LEADER 64 | 9.990 |

JAM!!: ¡CONECTA TU CONSOLA A UN MONITOR DE ORDENADOR!

Todos nuestros precios tienen i.v.a. incluido

## juegos N 64

| Juego | Precio |
|---|---|
| COPA DEL MUNDO FRANCIA '98 | 12.490 |
| FORSAKEN | 12.490 |
| GOEMON 64 | 13.490 |
| GT 64 | 11.990 |
| AEROFIGHTERS ASSAULT | 12.490 |
| AEROGAUGE | 12.490 |
| BOMBERMAN 64 | 8.490 |
| BUST-A-MOVE 2 | 9.490 |
| CHAMELEON TWIST | 8.990 |
| CRUIS'N USA | 6.990 |
| CRUIS'N WORLD | CONS |
| DIDDY KONG RACING | 8.490 |
| DOOM 64 | 9.990 |
| DUAL HEROES | 13.490 |
| EXTREME G | 9.990 |
| F1 POLE POSITION 64 | 11.990 |
| FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98 | 12.490 |
| FIGHTERS DESTINY | 11.990 |
| GOLDEN EYE 007 | 8.490 |
| HEXEN 64 | 12.990 |
| INT'L SUPERSTAR SOCCER 64 | 8.490 |
| LYLAT WARS | 8.990 |
| MACE | 13.490 |
| MARIO KART 64 | 9.490 |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY | 13.990 |
| NBA COURTSIDE | 8.490 |
| NBA HANGTIME | 13.990 |
| NBA PRO'98 | 12.490 |
| NHL BREAKAWAY '98 | 12.990 |
| OLYMPIC HOCKEY '98 | 12.490 |
| PILOTWINGS 64 | 7.490 |
| QUAKE 64 | 11.990 |
| RAMPAGE WORLD TOUR | 11.490 |
| ROBOTRON X | 11.490 |
| SAN FRANCISCO RUSH | 13.490 |
| SNOWBOARD KIDS | 8.490 |
| STAR WARS: SHADOW OF EMP. | 9.990 |
| SUPER MARIO 64 | 9.490 |
| TETRISPHERE | 8.490 |
| TUROK | 9.990 |
| WAR GODS | 12.490 |
| WAVE RACE 64 | 9.490 |
| WETRIX | 7.990 |
| YOSHI'S HISTORY | 7.990 |

# super nintendo

## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM — juegos Super Nes




CENTRO MAIL
Estos son los Centro Mail.
Ven a conocernos! O si lo prefieres...
Haz tu pedido por teléfono
902·17·18·19
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H · SABADOS DE 10,30 A 14 h
nueva tienda
MADRID
Pozuelo Alarcón
Cra. DE HÚMERA, 87
Portal 11, Local 5
TEL: 917 990 165
A CORUÑA
A CORUÑA Santiago
ÁLAVA Vitoria
ALICANTE
ALICANTE Benidorm
ALICANTE Elche
ALMERIA
ASTURIAS Gijón
BALEARES Palma
BALEARES Palma
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA Badalona
BARCELONA Badalona
BARCELONA Manresa
BARCELONA Mataró
BARCELONA Sabadell
BURGOS
CÓRDOBA
GIRONA
GIRONA Figueres
GIRONA Palamós
GRANADA
GUIPUZCOA S. Sebastián
HUESCA
JAÉN
LA RIOJA Logroño
LAS PALMAS
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
MADRID
MADRID
MADRID Alcalá de H.
MADRID Alcobendas
MADRID Alcorcón
MADRID Las Rozas
MADRID Móstoles
MADRID Torrejón
MÁLAGA
MÁLAGA Fuengirola
MURCIA
NAVARRA Pamplona
PONTEVEDRA Vigo
SALAMANCA
STA. CRUZ DE TENERIFE
SEGOVIA
SEVILLA
VALENCIA
VALENCIA
VALENCIA Gandia
VALLADOLID
VIZCAYA Bilbao
VIZCAYA Las Arenas
ZARAGOZA
ZARAGOZA
BUENOS AIRES
gameboy
GAMEBOY
ALADDIN P.V.P. - 4.490
ALLEYWAY P.V.P. - 2.990
BUST-A-MOVE 2 P.V.P. - 4.990
CASPER P.V.P. - 3.990
CASTLEVANIA LEGENDS P.V.P. - 5.790
DONKEY KONG LAND P.V.P. - 3.990
DONKEY KONG LAND III P.V.P. - 5.490
DR. MARIO P.V.P. - 2.990
DUCK TALES P.V.P. - 4.490
EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 4.490
EL REY LEON P.V.P. - 4.490
GOEMON P.V.P. - 5.490
JUNGLE STRIKE P.V.P. - 4.990
KILLER INSTINCT P.V.P. - 3.990
KING OF FIGHTERS HEAT OF BATTLE P.V.P. - 5.890
LOONEY TUNES 2: TASMANIAN DEVIL P.V.P. - 4.690
MARIO & YOSHI P.V.P. - 2.990
MICKEY'S DANGEROUS CHASE P.V.P. - 4.490
PINOCCHIO P.V.P. - 5.990
POCKET BOMBERMAN P.V.P. - 5.990
STAR WARS P.V.P. - 3.990
SUPER MARIOLAND P.V.P. - 3.990
SUPER MARIOLAND 2 P.V.P. - 3.990
SUPER MARIOLAND 3 P.V.P. - 3.990
SUPERMAN P.V.P. - 5.990
THE LEGEND OF ZELDA P.V.P. - 3.990
TRACK MEET P.V.P. - 3.990
TUROK P.V.P. - 5.990
WARIOLAND 2 P.V.P. - 5.990
YOSHI'S COOKIE P.V.P. - 2.990
OFERTA
V-RALLY 5.990
WORLD CUP '98 5.490
CONSOLA 6.990 PTAS IVA INCLUIDO
alucina en colores con la
GAME BOY pocket DE COLORES
ROJA, AZUL, VERDE, AMARILLA, ROSA, NEGRA Y TRANSPARENTE.
GAME BOY POCKET 8.490 PTAS IVA INCLUIDO
GAME BOY CAMARA
ROJA, AZUL, VERDE Y AMARILLA.
8.490
GAME BOY PRINTER
8.490
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
SEUR
750 Ptas. PENINSULA
1.000 Ptas. BALEARES
HB
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A:
"CENTRO MAIL". CAMINO DE HORMIGUERAS, 124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID
PEDIDOS POR INTERNET A: pedidos@centromail.es
APELLIDOS
NOMBRE
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
CODIGO POSTAL
PROVINCIA
TELEFONO
MODELO DE CONSOLA
Nº DE CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
GASTOS ENVIO
TOTAL
Precios válidos salvo error tipográfico hasta 31/7/98 o fin de existencias
LOS DATOS PERSONALES OBTENIDOS CON ESTE CUPÓN SERÁN INTRODUCIDOS EN UN FICHERO REGISTRADO EN LA AGENCIA DE PROTECCIÓN DE DATOS. PARA LA RECTIFICACIÓN O ANULACIÓN DE ALGÚN DATO, DEBERÁS PONERTE EN CONTACTO CON NUESTRO SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE LLAMANDO AL TELÉFONO: 902 17 18 19 Ó ESCRIBIENDO UNA CARTA CERTIFICADA A: CENTRO MAIL. CAMINO DE HORMIGUERAS,124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID.
SI NO QUIERES RECIBIR INFORMACIÓN ADICIONAL DE CENTRO MAIL, TACHA A CONTINUACIÓN
video
CABALLEROS ZODIACO BATALLA DIOSES PVP - 1.995
CABALLEROS ZODIACO LEYENDA MANZANA PVP - 1.995
CABALLEROS ZODIACO GUERRERO ARMAGEDDO PVP - 1.995
EVANGELION 6 PVP - 1.995
EVANGELION 7 PVP - 1.995
PACK DRAGON BALL PVP - 2.995
PACK DRAGON BALL Z PVP - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2 PVP - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº3 PVP - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº4 PVP - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº5 PVP - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº6 PVP - 1.995
DRAGON BALL GT LA SERIE VOL. 1
1.795
¡YA DISPONIBLE!
DRAGON BALL GT LA SERIE VOL. 2
1.795
DISPONIBLE DESDE EL 2-7-98

ARCADE SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

# SEGA RALLY 2

## EL NO VA MÁS EN JUEGOS DE COCHES

De un tipo como Mizuguchi se puede esperar lo mejor, pero en ocasiones nos puede dejar totalmente alucinados, boquiabiertos y con los ojos como platos. Esta es una de ellas. Todos esperábamos una correcta secuela del mítico «Sega Rally», una gran juego, pero tal vez subestimamos las posibilidades del Model 3 y del propio Mizuguchi. Esta segunda parte es una auténtica pasada, un juego que nos hace pensar si en un futuro no muy lejano los video juegos podrán llegar a superar incluso a la realidad.




La calidad gráfica, de la que podéis haceros una idea con estas imágenes, es impresionante: los decorados presentan unas texturas perfectas, el diseño de los coches no ofrece ningún defecto y tanto la sensación de velocidad como la suavidad de los movimientos son reales como la vida misma. Después el amigo Mizuguchi se ha despachado a gusto plagando el juego detalles impagables como las transparencias en los cristales de los coches, los efectos de luz en el circuito nocturno, el barro salpicando a los autos o la gente corriendo atemorizada cuando se acercan los bólidos a toda velocidad. Un lujo.

Por supuesto, toda esta demostración del poder del Model 3 se complementa con un control exquisito, que permite a cualquier tipo de conductor sentirse en la piel de Sainz o Kankunnen, y en la que cualquier mínimo detalle, contravolantes, frenada o cambio de marcha, puede hacer ganar o perder segundos. Los acompasados movimientos del espectacular mueble creado por AM#4 completa un cuadro perfecto.

Todo es espectáculo, genialidad y asombro en este juego, pero lo mejor es que vosotros mismos comprobéis lo cerca que se ha quedado Mizuguchi de alcanzar el realismo absoluto. Por cierto, si son capaces de trasladar este juego tal cual a Dreamcast, habrá que empezar a pensar muy seriamente en esta fabulosa consola.










*Estos son los coches que podemos elegir en el juego. Todos ellos son réplicas de los modelos reales, y ofrecen diferentes sensaciones al conducirlos. Por cierto, mediante un truco también se pueden conseguir los dos modelos de Toyota y Lancia que aparecían en la primera parte.*







El mueble que ha confeccionado AM#4 es una auténtica pasada. Ahora presenta más movimientos que en la primera parte y además son más reales. Por otro lado, el diseño está mucho más logrado, con la inclusión de la palanca de cambios, un asiento mucho más confortable e incluso el freno de mano. Los dos altavoces colocados junto al jugador consiguen que las sensaciones sean increíbles.




El circuito nocturno muestra hasta donde puede llegar el Model 3 a la hora de jugar con los efectos de luz. «Sega Rally 2» está lleno de sensacionales detalles en este sentido.







## VIVE EL RALLY IGUAL QUE EN TELEVISIÓN













Como en la primera parte, una voz en off apoyada por las flechas que aparecen en la pantalla nos indica el sentido y la peligrosidad de la curva que viene a continuación. Es nuestro copiloto.







Tetsuya Mizuguchi ha tenido una gran idea. En este modelo con dos máquinas unidas, si tan sólo participa un jugador, en la pantalla de al lado podremos disfrutar del mismo recorrido pero con diferentes cámaras, similares a las que se utilizan en las retrasmisiones televisivas. La calidad que se alcanzan en estas secuencias es impresionante, y a veces cuesta creer que no se trata de imágenes reales. Un genial detalle que ayuda a los espectadores a comprobar con más detalle el estilo de conducción del jugador.




**Este mes os ofrecemos una mezcla de sorpresas y novedades que en su mayoría tienen relación con SNK. Eso sí, para no hacernos demasiado repetidos os comentaremos algunas novedades del mercado que nada tienen que ver con los juegos de luchas ¿O sí? Todo depende de como se mire...**

# UN POCO DE TODO, MUCHO DE JUEGOS.

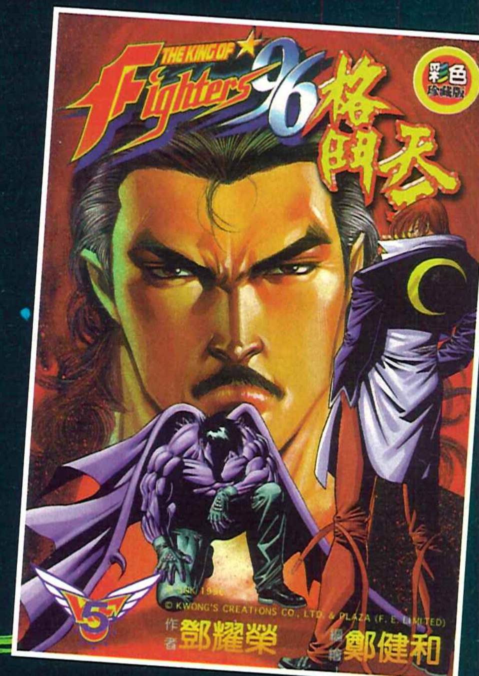
## Los manwas de «King of Fighters».

Como todos esperábamos en el pasado Salón del Cómic se dejaron caer algunas colecciones de manwas (comics chinos) basados en «King of Fighters». Aunque hace poco os estuve hablando de ellos, retomamos el tema para dejar claro que ya los venden en librerías españolas. Parece ser que se han dado cuenta de la calidad de estas publicaciones.

Tras disfrutar de los números que se vieron por el Salón, nos llevamos la sorpresa de encontrar personajes de otras sagas de lucha que se habían introducido en el torneo «King of Fighters». Me refiero nada más y nada menos que a Sho, Kajin y Ellis (de la saga «TohShinDen»), Ryu, Ken y Chun-Li (de la saga «Street Fighter»), o Kazuya, King y Anna (de la saga «Tekken»). ¿No es una pasada? Más de uno ha soñado con ver personajes mezclados de esta manera.

Tal vez si en el juego participasen todas las grandes compañías se convertiría en la mejor saga de artes marciales de la historia ¿no?

Por ahora, al menos podemos disfrutar solo de unos combates, aunque sea en manwas.





*Ya sabéis que la estética de estas versiones para Game Boy presenta luchadores bajitos y cabezones.*

## «Real Bout Special»: Más tortas en Game Boy

Takara lanzó el pasado mes de marzo la conversión de la sexta entrega del «Fatal Fury» de SNK, que como ya es habitual alcanza un nivel de jugabilidad altísimo sobre una buena base técnica, sorprendiéndonos a cada instante con la capacidad de la pequeña de Nintendo y sus cartuchos.

Igual que en anteriores versiones de Takara, los luchadores parecerán críos achaparrados y cabezones. Terry, Andy, Joe, Mai, Kim, Blue Mary, Yamazaki, Billy Kane, Geese, Krauser, Duck King, Jin Chon Shu y Laurence Blood forman la plantilla de luchadores, que en un entorno en 2 planos (igual que en el original) repartirán mamporros a diestro y siniestro. Como enemigo final secreto tenemos al mismo antagonista de la saga «King of Fighters», Iori Yagami. Esperemos que no tarde en ver la luz en nuestro país, después del éxito de los «KOF».

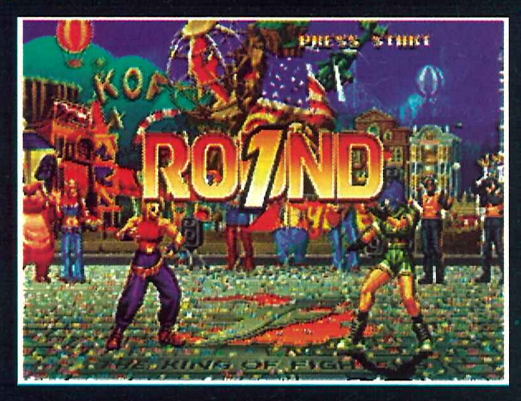


# «King of Fighters'97» en PlayStation.










Aunque la versión Saturn de la última entrega de «KOF» ya lleva algún tiempo en el mercado (japonés, claro), el pasado mes de Junio salió en Japón el «KOF'97» de PlayStation.

En un principio, comparándolos en jugabilidad, podemos decir que ambos son básicamente perfectos con respecto a la versión CD de Neo Geo. Eso sí, la versión de PlayStation cuenta con una reducción de frames de animación, aunque no por eso resulta menos divertida.

Como es ya habitual en las conversiones para PlayStation de los juegos de SNK, se han incluido un par de sorpresas en este «KOF'97». La primera es una tanda de ilustraciones a color que sumadas a las de blanco y negro que se encuentran (estas sí) en cualquiera de las otras conversiones, hacen del compacto todo un libro de ilustraciones.

Además, y como atractivo complemento, le han añadido un anuncio del «King of Fighters Kyo», del cuál os hablé hace un par de números, y que aún no está a la venta (sale este mes, después de varios retrasos). Si sois fans de la saga «KOF», vais a alucinar con el contenido del anuncio.

Por lo demás, la versión PSX tiene más opciones que las de Saturn y Neo Geo, tales como super ataques continuos, pantalla de selección de personajes en shortcut (un auténtico shortcut), etc, etc. Y lo mejor: cargas entre combates de ¡¡7 segundos!!.















*La colección de ilustraciones que contiene el CD convierten al juego es un auténtico tomo de ilustraciones. Sumadle la diversión propia de la casa y tenéis un arcade de lucha realmente irresistible.*

## Otras noticias sobre SNK

SNK ha anunciado la realización de una fiesta en Osaka para presentar la versión recreativa del esperado «King of Fighters '98». Hasta ahí nada especial.

Sin embargo, en esta fiesta se va a presentar la nueva consola portátil "NeoGeo Pocket" (un nombre no muy original) de 16 bits. En un principio la pantalla será monocromo, pero los rumores hablan de una versión color para finales de año (obviamente en Japón).

La consola es compatible con la Dreamcast de Sega, ya que podremos pasar los datos de los cartuchos al VMS que se inserta en el control pad. Curioso y, por qué no decirlo, bastante raro.

La fecha de la fiesta es el 5 de Julio, y junto a la consola se presentará el primero de sus juegos. Obviamente, un «King of Fighters».

Por cierto, que me dicen que Europa estará disponible este otoño...








*El sabor manga de este curioso plataformas nos ha resultado tan atractivo que no hemos podido resistir la tentación de mostraros algunas imágenes.*

## «Tail Concerto»: Una inesperada sorpresa.

Aquellos que nos dedicamos a hurgar entre los títulos raros que aparecen sin previo aviso en Japón nos hemos visto gratamente sorprendidos con la aparición para PlayStation de un juego llamado «Tail Concerto».

Se trata de un plataformas en un entorno 3D al estilo «Mario64», dotado de videos animados japoneses en alta resolución, y en el que se mezclan la aventura y rol. Algo parecido a lo que esperamos encontrar en el «Zelda 64».

La historia se mueve en un mundo habitado por hombres-perro y hombres-gato. Ninguna de las dos razas es mala por naturaleza, pero ya se sabe que los perros y los gatos no se pueden ver. Nosotros manejamos a un perro montado sobre una nave-armadura que absorbe a los gatitos ¿como combustible?

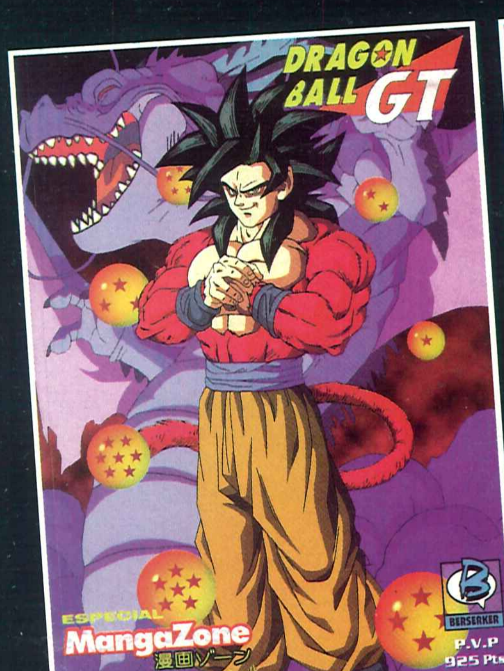
Parece que tendremos que esperar a que se traduzca para enterarnos bien de este último detalle. Si es que escapa de Japón...







## Este mes os recomendamos:







*Si quieres saber todo lo relacionado con Dragon Ball GT no debes dejar escapar la posibilidad de hacerte con la segunda parte de esta completísima guía que abarca desde el episodio 42.*

- **SAILOR MOON MEMORIAL MUSIC BOX:** Se trata de una caja de 10 compactos en los que se encuentra la BGM de todas las entregas de la serie Sailor Moon (R, S, Super S y Star), que se puso a la venta el pasado mes de Mayo.
Además de los 10 CDs, incluye un mini-libro con ilustraciones a color, las letras de las canciones principales y una novela de introducción a la serie (obviamente en japonés).
Recomendado para fans de Sailor Moon.

- **DRAGON BALL GT ESPECIAL MANGAZONE (2):** Segundo volumen especial de Dragon Ball GT en el que se comentan uno a uno los episodios de Dragon Ball GT desde el capítulo 42 hasta el último de la serie, el 64. ¿Realmente sabéis como acaba la serie o queréis saberlo? Pues no perdáis la oportunidad de leerlo paso a paso en el mejor especial de episodios que se ha editado en nuestro país. ¡¡52 páginas a todo color y en cristiano!!

*Por este mes es suficiente. Os espero el número que viene con algunas jugosas novedades para amenizar las vacaciones. Palabra*

*Matta Raigetsu!!!*

*Por El Gran Maestro de las Artes Parciales*




# DIVERCONCURSO

## BASES DEL CONCURSO "DIVERTIENDA"

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con la respuesta correcta, a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «Concurso Divertienda».
2. De entre todas las cartas recibidas que indiquen correctamente en qué página de Hobby Consolas está "Dablo", se extraerán **3 cartas** y sus remitentes serán premiados con una consola PlayStation más un juego a elegir entre: Alundra, Cardinal Syn o Spice World. **El Premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.**
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el día **25 de junio hasta el día 24 de julio de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **27 de julio de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de septiembre de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Divertienda y Hobby Press.

SE BUSCA

ALUNDRA




CARDINAL SYN







SPICE WORLD



## ¿DÓNDE ESTÁ DABLO?

HEMOS ESCONDIDO A DABLO, LA MASCOTA DE LA CADENA DE TIENDAS DE VIDEOJUEGOS DIVERTIENDA, EN UNA DE LAS PÁGINAS DE HOBBY CONSOLAS...
AVERIGUA EN QUÉ PÁGINA DE LA REVISTA ESTÁ Y ENTRA EN SORTEO DE FABULOSOS PREMIOS.

**Cupón de Participación**

Nombre y Apellidos NACHO PINTO CARBONELL
Dirección C/ JUAN RAMÓN JIMÉNEZ Nº 13
Localidad PLASENCIA
Provincia CÁCERES Código Postal 10600
Dablo está en la página 14
(¡Ojo! no vale el que aparece en las páginas del catálogo)
El juego que elijo es Cardinal Syn

# La GRAN Ocasión

compras ventas ocasiones clubs intercambios cambios varios clubs

## CAMBIOS

**CAMBIO** Super Nintendo con: Mario 1, 2 y 3, Lost Level y F-Zero +Game Gear con: Columns y Sonic 2 por PlayStation con algún juego. Preguntar por Jesús. Tel. 987/ 21 38 96.

**CAMBIO** Super Nintendo + 5 juegos y Game Boy + 4 juegos. La Super Nintendo con dos mandos. Lo cambio todo por PlayStation o Nintendo 64. Preguntar por Xavi. Tel. 964/ 36 15 53.

**CAMBIO** Diddy Kong Racing con caja e instrucciones completamente nuevos por Wave Race, Mario Kart 64 o Blast Corps. Preguntar por Juan Pablo de 15'00 a 20'00 horas. Sólo Sevilla. Días entre semana. Tel. 954/ 51 58 64.

**CAMBIO** Mega Drive con dos juegos: Mercs y Afterburner 2, dos mandos, cable de alimentación y todo lo necesario por Resident Evil de Saturn y Dragon Ball Z the Legend de Saturn. Preguntar por José M. Telf. 976/ 86 05 65.

**CAMBIO** Mega Drive con dos mandos y siete juegos por una Saturn o PlayStation con dos mandos. Preguntar por Ayoze. Tel. 928/ 41 11 44.

**CAMBIO** Master System 2 con dos mandos y diez juegos por dos juegos de PlayStation o sólo por Final Fantasy VII. Llamar urgentemente. Preguntar por Domingo. Tel. 924/ 66 24 30.

**CAMBIO** FIFA'96 con manual de instrucciones sin caja por Fever Pitch Soccer sólo con manual o también cambio Street Fighter 2. Todos de Super Nintendo. Preguntar por Alex. Tel. 908/ 98 31 09.

**CAMBIO** Saturn + dos mandos + FIFA + Christmas NiGHTS + CD con demos. Todo en perfecto estado. Cambio por PlayStation. Interesados llamar al Tel. 96/ 652 06 63. Preguntar por David.

**CAMBIO** cartucho con Sonic 1 y 2 y Dr. Robotnik y Aladdin por los juegos Sonic 2 y 3 con caja e instrucciones. Sólo Vizcaya. Preguntar por Carlos. Tel. 94/ 445 34 35.

## VENTAS

**VENDO** Mega Drive 2 con dos mandos y 5 juegos por 10.000 pesetas: Revenge of Shinobi, Street of Rage, Golden Axe) o juegos de la misma consola por 2.000 pesetas cada uno. También vendo Super Game Boy por 3.000 pesetas y juegos de Super Nintendo por 3.000 pesetas cada uno. Preguntar por Chiki o Tito. Tel. 91/610 16 05.

**VENDO** Super Nintendo con: DKC 3, DKC, Astérix y Obélix, Jungle Strike, Toy Story, y Jurassic Park con dos mandos (uno de ellos turbo). Los juegos con libros e intrucciones. Preguntar por Nacho. Tel. 985/ 34 78 45.

**VENDO** Super Nintendo con dos mandos y 3 juegos: Tiny Toons, Battletoads y FIFA'97 y de la Game Boy vendo la lupa y el juego Darkwing. Todo por 12.000 pts. Preguntar por Jaime. Tel. 91/ 676 70 32.

**VENDO** Saturn en perfectísimo estado, con dos demos y los siguientes juegos: Resident Evil, Tomb Raider y Eartworm Jim 2 por sólo 18.000 pts. Preguntar por Jose. Tel. 928/ 71 02 47.

**VENDO** Super Nintendo con dos mandos y los juegos: ISS DeLuxe, Football Champ., Mario Kart, Mario World, Parodius, Dragons Lais, NBA Live'95 y Mortal Kombat por 15.000 pts. Negociables. Llamar a Jordi de 20'00 a 21'00 horas. Tel. 972/ 38 05 34.

**¡ATENCIÓN!** vendo juegos de PlayStation en perfecto estado: Final Fantasy VII (5.000 ptas.), Resident Evil (3.000 ptas.), Carnage Heart (2.500 ptas.) e ISS Pro (4.500 ptas.). Preguntar por Alfonso. Tel. 91/ 539 97 44.

**VENDO** Mega Drive con ocho juegos. Entre ellos: Street Fighter 2, Aladdin... por 20.000 pesetas o cambio por PlayStation con un mando y un juego. Preguntar por Jesús. Sólo Madrid: Tel. 91/ 611 31 76.

**VENDO** Mega Drive, Nintendo y Master System II o cambio por juegos de PlayStation. Preguntar por Juan Carlos. Tel. 976/ 75 24 84.

**VENDO O CAMBIO** Solar Strike por Donkey Kong Country o vendo por 5.000 pesetas. Llamar de 18'15 a 19'00 horas. Preguntar por Alex. Tel. 96/ 594 72 74. Sólo Alicante.

**COMPRO** PlayStation con uno o dos pads. Vendo Game Boy con cuatro juegos: DKL 3, F-1 Race, Primal Rage y Lucky Luke. Junto o por separado. Preguntar por Nuño. Tel. 989/ 89 50 28. Llamar de 18'30 a 19'30 horas.

**VENDO** Mega Drive II + un mando + 6 juegos con 9 meses o cambio por PlayStation + 1 mando + 1 juego. Llamar al Tel. 954/ 62 84 81. Preguntar por Carlos.

**VENDO O CAMBIO** Yoshi's Safari y Battleclash de Super Nintendo. ¡NUEVECITOS! Sólo Madrid. Preguntar por Iván. Llamar por las tardes. Tel. 91/ 618 80 46.

## VARIOS

**VENDO O CAMBIO** Tamagotchi nuevo, en perfecto estado (1/2 mes de uso) por 2.000 pesetas o cambio por cualquier juego de PlayStation. Llamar al Tel. 91/ 759 62 87. Preguntar por José Luis. URGENTE.

## COMPRAS

**COMPRO** Stunt Race FX para Super Nintendo. Que no sea caro. Llamar fines de semana. Preguntar por Pedro. Tel. 91/ 683 50 35.

**COMPRO** PlayStation con algún juego y un mando por 15.000 pesetas. Que esté en buen estado. Pregunta por David. Tel. 91/ 619 48 32,

**COMPRO** PlayStation con un juego, a ser posible que sea novedad y si no fuera posible uno de rol o Tomb Raider, por 13.000 pesetas. Preguntar por Juan Ramón. Tel. 908/ 32 16 94.

**¡URGENTE!** compro juego Ping-Pong de Game Boy (que no sea varios en uno) a buen precio. Interesados llamar al mediodía al Tel. 96/ 517 71 20. Preguntar por Manuel. ¡¡OJO!! sólo juego de Ping-Pong, los demás abstenerse.

**COMPRO** juegos de N64 por menos de 10.000 pts. Cualquier juego menos FIFA'98, Star Wars o Goldeneye. Llamar al Tel. 988/ 21 04 56. Preguntar por Pablo.

**COMPRO** urgentemente PlayStation por 10.000 pts. Toda España. Preguntar por Antonio. Tel. 968/ 23 32 35.

**COMPRO** PlayStation + mando por 12.000 pts. Llamar al Tel. 957/ 25 29 65. Preguntar por Manuel.

**¡URGENTE!** compro el juego para Master System: R-Type. Pago 5.000 pts. Interesados escribir a: Juan Antonio Puerta González, Pso. Farnesio, 11 (Kiosco). 47013 (Valladolid).

## CLUBS

**NECESITO** urgentemente trucos para: Killer Instinct, Ultimate Mortal Kombat, Ranma 1/2 y Street Fighter 2 de la consola Super Nintendo y también para: Jurassic Park, Double Dragon 3 y Spiderman de Game Boy. Preguntar por Juan Mª. Tel. 909/ 20 23 31.

**CLUB NINTENDO 64** si quieres información de futuros juegos para esta consola, este es tu club. Es todo gratis. Sólo tienes que enviar una carta a: José Luis Napal Fittipaldi, c/Acacias, 1-4º 1. 19200 -Azuqueca de Henares- (Guadalajara).

**QUEREMOS FORMAR** un club de Heavy Metal, ordenadores y videoconsolas, intercambiaremos todo tipo de cosas y juegos de ordenador. Escribir a: Salvador Huerta Laredo, c/Pizarro, 3-Pº 8. 46920 -Mislata- (Valencia).

**HOLA** soy Iván y quisiera formar un club de chicos de 13 a 19 años que le gusten los videojuegos para intercambiar todo tipo de información y juegos de Sony PlayStation. Escribir a: Iván Moratilla Sánchez, c/Jesús de Monasterio, 31 ptal. 27. 39008 -Santander- (Cantabria).

**CLUB TOP-MOTOR** dedicado a juegos de carreras de todas las consolas (en especial a los juegos de coches y motos). Habrá sorteos, concursos, trucos y un mazo de ventajas. Sólo tienes que mandar tu carta con una foto a: César Valencia Álvarez, c/ Sta. Virgilia, 9 escalera izquierda, 4º B. 28033 (Madrid).

---

❑ compra ❑ cambio ❑ venta ❑ clubs ❑ varios

**Nombre**..........................................

**Apellidos**..........................................

**Dirección**..........................................

..........................................

**Localidad**..........................................

**Provincia**..........................................

**C.P.** ................. **Tel**..........................

..........................................

..........................................

..........................................

..........................................

..........................................

..........................................

..........................................

*Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a* ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión"****. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

# 3er Concurso Nacional Mangas & Videogames

## Aún estáis a tiempo para participar en nuestro 3er Concurso Nacional Mangas & Videogames

### Bases del 3er Concurso «Mangas & Videogames»

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen su manga junto con los cupones de participacón correspondientes a los números de junio y julio.
2. Los mangas recibidos no podrán superar el tamaño Din-A3, y deberán tener un mínimo de 2 páginas y un máximo de 6. Los protagonistas de los mangas deberán ser personajes que aparezcan o hayan aparecido en algún videojuego.
3. De entre todos los trabajos recibidos, un jurado compuesto por redactores de Hobby Consolas elegirá:
   - Un ganador que será premiado con 200.000 Pta en metálico.
   - Dos finalistas que serán premiados con 100.000 Pta en metálico cada uno.
   - Los cuatro siguientes premiados recibirán 25.000 Pta en metálico cada uno.
   - Los siguientes 20 mejores trabajos recibirán un lote de pelílulas de Manga Films con los siguientes títulos: "Dragon Ball GT 1" (La serie en vídeo episodios 1, 2, 3). "Neon Genesis Evangelion", "Los Caballeros del Zodiaco", "New Tenchi- Muyo" y "El-Hazard". Además recibirán un póster gigante de Dragon Ball y una colección de cómics de cine de Norma Editorial.
   - Los siguientes 5 mejores cómics serán premiados con un póster gigante de Dragon Ball y una colección de cómics de la serie cine de Norma Editorial.
4. Sólo podrán participar en el concurso los trabajos recibidos con fecha de matasellos hasta el día 30 de julio de 1998.
5. El fallo del jurado se realizará durante el mes de agosto de 1998 y los ganadores de los premios en metálico serán avisados telefónicamente (estos premios en metálico quedan libres de impuestos). El resto de los ganadores recibirán notificación de su premio por carta. Los nombres de los ganadores se publicarán en la revista Hobby Consolas.
6. Caso de que algún premio se extravíe en el envío, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista dicho extravío.
7. Los trabajos recibidos no serán devueltos a los autores de los mismos. HOBBY PRESS, S.A. se reserva el derecho de reproducción, utilización y difusión de todos los mangas en otras publicaciones de la editorial.
8. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
9. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Manga Films, Norma Editorial y Hobby Press, S.A.
















**1er Premio:** 200.000 Pta

**2º y 3er Premio:** 100.000 Pta cada uno.

**4º al 7º Premio:** 25.000 Pta cada uno.

## Premios especiales

**Norma Editorial te regala:**

- 25 Colecciones de la serie Cómic + Cine de Norma Editorial: disfruta con los cómics tus películas preferidas.
- 25 pósters gigantes de Dragon Ball tamaño (58 x 140)











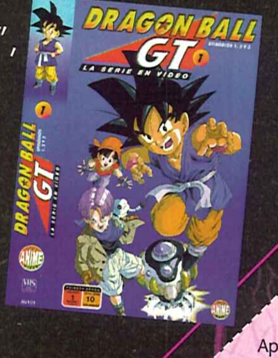






**Manga Films te premia con fantásticos 100 títulos**

- 20 "Dragon Ball GT 1" (La serie en vídeo episodios 1, 2, 3)
- 20 "Neon Genesis Evangelion",
- 20 "Los Caballeros del Zodiaco",
- 20 "New Tenchi- Muyo"
- 20 "El - Hazard".







**CUPÓN DE PARTICIPACIÓN** 1-2

Nombre ..............................

Apellidos ..............................

Calle ..............................

Localidad ..............................

Provincia ..............................

C. Postal ........ Teléfono .................. Edad ..............

Título del manga: ..............................

Envía tu manga junto a este cupón nº2 y al nº1 correspondiente al mes de junio, debidamente rellenados a: Hobby Press, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «3er Concurso Mangas & Videogames».



GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 - APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TELÉFONO: 965 71 80 79
FAX: 965 70 38 35
~ ENTREGAS POR SEUR 24 HORAS ~
¡ NO BUSQUES MAS !
M·G·K
TIENE TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES
AL MEJOR PRECIO
PARTICULAR O TIENDA:
¿ PORQUÉ LLAMAR A OTROS SITIOS ?
EN M.G.K ENCONTRARÁS
UNA GRAN VARIEDAD DE
JUEGOS + CONSOLAS + ACCESORIOS
PlayStation NINTENDO64
GAME BOY SEGA SATURN PC
PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA
¡ RAPIDO ! ~ UNETE A NUESTA RED Y APROVÉCHATE DE MUCHÍSIMAS VENTAJAS.
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.
VEN A COMPRAR TU CONSOLA PlayStation
A M·G·K
CON EL MANDO
DUAL SHOCK
AL MEJOR PRECIO!
VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES
TIENDAS
DISTRIBUIDORES
M·G·K
BARCELONA
C/. NICARÁGUA, 57-59 ~ TEL. 934 10 55 95
C/. BEGUR, 38 ~ TEL. 934 31 62 34
C/. MAYOR DE SARRIÁ, 123 TEL. 932 05 16 78
GRAN VÍA, 1087 ~ TEL. 932 78 23 87
BERNARD METGE, 6-8 ~ TEL. 932 78 07 69
SENTMENAT: C/. JOANOT MARTORELL, 14
TEL 937 15 05 68
BILBAO
BARRIO SANTUTXU
C/. PARTICULAR DE ALLENDE, 10
TEL. 944 73 31 41
CASCO VIEJO: C/. BELOSTIKALLE, 18
TEL. 944 15 56 42
BLANES
C/. HORTA D'EN CREUS, 40 ~ TEL. 972 35 24 84
LLEIDA
CORREGIDOR ESCOFET, 16 ~ TEL 973 22 10 64
GRANADA
CONCHA ESPINA, 16 ~ TEL. 958 128 021
SANTA FE:
RONDA DE LOJA SUR, 10
TEL. 958 442 262
MADRID
DONOSO CORTÉS, 41 ~ TEL. 915 43 47 04
ALCALÁ DE HENARES: C/. JUAN SOTO, 1
SEVILLA
C/. SALINEROS, S/N ~ TEL. 954 95 00 33
VALENCIA
C/. MAESTRO GOZALBO, 11
TEL. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
VIZCAYA
SANTURCE: C/. DE LA PORTALADA, 2
TEL. 944 83 27 16
ZARAGOZA
C/. FUEROS DE ARAGÓN, 3-5
TEL. 976 56 02 34
BALEARES
MAHON MENORCA: C/. OBISPO SEVERO, 15
TEL. 971 36 63 72
IBIZA: C/. VÍA PÚNICA, 5 ~ TEL 971 39 91 01
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
ARGUINEGUIN: C/. ANGEL GUIMERAL, 3
TEL. 922 15 14 35
FUERTEVENTURA
PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 DE MAYO, 89
TEL. 922 53 00 56

**GameSHOP**
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO...
**967 - 507 269**

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO (967) 505 226

PlayStation

CONSOLA PLAYSTATION + 2 MANDOS +MEMORY CARD + DISCO DEMO 26.990

CONSOLA PLAYSTATION + MANDO + DISCO DEMO 22.990

MANDO ANALOGICO 4.500
VOLANTE RACE LEADER 32 11.990
MANDO COLORES + MEMORY CARD 3.990 / 2.750 / 2.750
ROJA, TRANSPARENTE, AMARILLA, VERDE, NARANJA, NEGRA, BLANCA, GRANATE, AZUL, GRIS OSCURO
PlayStick 1.290

Copa del Mundo: Francia 98 7.490
Resident Evil 2 8.990
Alundra 7.490
Forsaken 7.490
Gran Turismo 7.990
Deathtrap Dungeon 8.490
Street Fighter Collection 7.490
Super Pang Collection 7.490

Oddworld 7.990
Ace Combat 2 7.490
Beast Wars 7.490
Bloody Roar 7.490
Broken Helix 8.490
Broken Sword II 7.990
Bugriders 6.990
Bushido Blade 7.990
Bust-a-Move 3 5.990

Castlevania Symphony of the Night 8.490
Clock Tower 7.990
Cool Boarders 2 7.990
Crash 2 7.990
Croc 7.490
Warhammer Dark Omen 7.490
Diablo 7.490
Dragon Ball 7.990
Duke Nukem 3D 7.490

三國無双 7.990
FIFA Rumbo al Mundial 98 7.490
Fighting Force 7.990
Final Fantasy VII 7.990
Formula 1 97 6.990
Gex 3D 8.490
Grand Theft Auto 8.990
Hercules 7.490
Jersey Devil 7.990

Jet Rider 2 6.990
Last Report 7.490
Lucky Luke 7.990
Marvel Super Heroes 7.490
Masters 7.490
Megaman 8 7.990
Battle & Chase 7.990
Sub-Zero 6.990
Moto Racer 7.490

NBA Fastbreak 98 7.990
Nagano Winter Olympics '98 8.490
NBA Live 98 7.490
Pro 98 8.490
Need for Speed 7.490
Newman Haas Racing 7.990
Nightmare Creatures 7.990
One 7.990
Pax Corpus 6.990

Pitfall 3D 8.490
Rascal 7.990
ReBoot 7.490
Risk 7.990
Rock n' Roll Racing 2 7.490
Skullmonkeys 7.490
Spawn 7.990
Street Fighter EX plus α 7.490
Test Drive 7.490

Hospital 7.490
The Lost World 7.490
Time Crisis 11.990
7.490
Tomb Raider II 8.490
TOCA Touring Car Championship 8.490
V-Rally 7.490
VMX Racing 7.490
X-Men 7.490

OFERTAS





CA ESTOS SIMBOLOS
NUESTRAS TIENDAS
ENVIO A DOMICILIO
DE CAMBIO
COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS
ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo 02003 - ALBACETE
Tlf. (967) 50 52 26
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28 ELCHE 03206 - Alicante
Tlf. (95) 6660553
ALICANTE
PROXIMA APERTURA
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4 ZAFRA 06300 - Badajoz
Tlf. (924) 55 52 22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos SITGES 08870 - Barcelona
Tlf. (93) 894 20 01
BARCELONA
Boulevard Diana Escolapis, 12 Local 1-B VILANOVA I LA GELTRU 08800 - Barcelona
Tlf. (93) 814 38 99
BILBAO
General Eraso, 8 48014 - Deusto - BILBAO
Tlf. (94) 447 87 75
CADIZ
Benjumeda, 18 11003 - CADIZ
Tlf. (956) 22 04 00
GIRONA
Rutlla, 43 17007 - GIRONA
Tlf. (972) 41 09 34
HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1 21700 - HUELVA
LERIDA
PROXIMA APERTURA
MALAGA
Trapiche, local 5 MARBELLA 29600 - Málaga
Tlf. (95) 282 25 01
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41 Residencial San Mateo LORCA 30800 - Murcia
Tlf. (968) 40 71 46
SEVILLA
Plaza Bib - Rambla, 1 "Parque Alcosa" 41019 - SEVILLA
Tlf. (95) 467 30 06
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64 46005 - VALENCIA
Tlf. (96) 333 43 90
28.990 CONSOLA N64 + MANDO + JUEGO ISS 64
11.990 VOLANTE RACE LEADER PARA N64 Y PSX
3.990 CONTROL PAD EASY 64
4.990 CONTROL PAD
4.990 CONTROL PAD COLORES
3.490 RUMBLE PACK
ROJA AMARILLA VERDE AZUL GRIS
2.990 MEMORY CARD COLORES
Goemon 64 12.490
Yoshi's Story 8.490
Copa del Mundo: Francia 98 12.490
NBA Pro 98 12.490
Forsaken 12.490
24.990 CONSOLA N64 + MANDO
Aero Gauge 12.490
Aerofighters Assault 12.990
Blast Corps 9.490
Bomberman 64 8.490
Bust-A-Move Arcade 2 Edition 12.490
Cruis'n USA 6.990
Chameleon Twist 10.490
Diddy Kong Racing 8.490
Duke Nukem 3D 13.490
Extreme-G 9.990
F1 Pole Position 64 11.990
FIFA Rumbo al Mundial 98 12.490
Fighters Destiny 11.990
GoldenEye 007 8.490
International Superstar Soccer 64 7.990
Killer Instinct Gold 9.490
Lamborghini 9.490
Lylat Wars 7.990
Mace The Dark Age 13.490
Mario Kart 64 9.490
Sub Zero 12.990
MRC Multi Racing Championship 13.490
Nagano Winter Olympics '98 12.990
NHL Breakaway 98 12.490
Olympic Hockey 98 12.490
Pilotwings 64 7.990
Quake 11.490
San Francisco Rush 13.490
Snowboard Kids 8.490
Star Wars Shadows of the Empire 9.990
Super Mario 64 9.490
Top Gear Rally 11.990
Turok 9.990
Wave Race 9.490
GAME BOY POCKET COLORES 8.990
GAME BOY POCKET rosa 8.990
1.390 LUZ Y LUPA GAME BOY POCKET "LIGHT PLAYER"
Bomberman 5.990
Bust-A-Move Arcade 2 Edition 4.990
Castlevania Legends 5.790
Donkey Kong Land 3.990
Donkey Kong Land 2 5.990
F1 Race 2.990
Starring Goemon 5.490
James Bond 007 5.990
5.990
Pinocho 5.990
The Hunchback of Notre Dame 5.490
Wario Land II 5.990
19.990 CONSOLA + MANDO + 5 JUEGOS
11.990 VOLANTE RACE LEADER 32 (PSX Y SS)
Area 51 3.990
Bust-A-Move 3 6.990
Duke Nukem 3D 8.990
Earthworm Jim 2 3.990
8.990
FIFA Rumbo al Mundial 98 8.490
Last Bronx 8.990
Maximum Force 6.990
NBA Action 98 8.990
NBA Live 98 8.490
Quake 8.990
NHL All Star Hockey 98 8.990
Sega Touring Car Championship 8.990
Sonic R 8.990
Steep Slope Sliders 8.990
The House of the Dead 8.990
8.990
SEGA SATURN
UB DE CAMBIO: Envíanos tu juegos completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno te tus juegos elegidos a tu casa contrareembolso. No envíes dinero con tu paquete.

## GANADORES concurso KICK OFF WORLD

**PREMIO: Juego Kick Off World para Playstation**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Javier del Moral Rodríguez | La Rioja | Alberto Cabrera García | Madrid |
| Rogelio Méndez Cociña | Lugo | Roberto Pérez Hernández | Madrid |
| Jesús Escudero Solís | Madrid | José Luis Miguel García | Guipuzcoa |
| Sebastián Chico Soto | Murcia | Javier Archelos Cardá | Castellón |
| Miguel A. Varela de Torres | Madrid | Juan Antonio Madruga MArtín | Madrid |
| Ricardo Valverde Horcajada | Barcelona | Javier Garrido Aguilera | Madrid |
| Iván Carlos Gómez Valiente | Cádiz | Fran Pérez Corchòn | Sevilla |
| Juan Antonio Montero Perales | Córdoba | Umberto Mínguez Tarrero | Palencia |
| Carlos Soto Martín | Barcelona | José Antonio Palazón GArcía | Madrid |
| David Luis García del Coso | Granada | Javier Rodríguez Ruiz | Vizcaya |

## GANADORES concurso SPAWN

**PREMIO: Juego Juego Spawn para Playstation**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Manuel Jiménez Jiménez | León | Valentín Gutiérrez Sáez | Albacete |
| Ana María MAchín Munguia | Las Palmas | Fco. Javier Jiménez Sánchez | Cáceres |
| Miguel A. Varela de Torres | Madrid | Bernardo Pérez Sandoica | Alicante |
| Germán Macías Tocino | Cádiz | Angel Ibañez Díaz | Almería |
| Alberto J. Melgar Gutiérrez | Madrid | Daniel Saez Cuenca | Madrid |
| Juan P. Seoane Valenzuela | Madrid | José M. Gómez Camacho | Huelva |
| Carlos Alberto Pérez García | Madrid | José Encinas de la Cruz | Granada |
| David GArrido Ortega | Valladolid | Alberto Díaz Varela | Pontevedra |
| Sigfrido Luis Andani Guillén | Valencia | Qun Ye | Madrid |
| Juan Luis Sánchez Crespo | Huelva | David Escurriola Dalmau | Barcelona |

## GANADORES concurso PRO PINBALL

**PREMIO: Juego Timeshock para Playstation de Dinamic Multimedia**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Mikel Hernández Arizaga | Guipuzcoa | Rafael Ribas BAstida | Gerona |
| Santiago Barrios Barboza | Barcelona | Diego Sánchez Rodríguez | Lugo |
| Esther Pajuelo Murillo | Alicante | Carlos M. Díaz García Caro | Madrid |
| Juan A. Escobar GArrido | Huelva | Gabriel Gundín Díaz | La Coruña |
| Manuel Cebrián Barrufet | Valencia | ALejandro Pérez Ordoñez | Sevilla |
| Manuel de la Rosa Díaz | Madrid | Pedro Moreno García | Alicante |
| Bienvenido Merchán Báez | Badajoz | Alberto Nebot Segarra | Castellón |
| Jesús García García | Albacete | Julio Alberto Báez Macho | Badajoz |
| Pedro Jiménez Donoso | Madrid | Roberto García Martínez | La Coruña |
| Eduardo Magdalena García | Cuenca | Aitor Pérez Aguirrezabala | Burgos |
| Oscar Morán Herrero | Madrid | Gustavo Montalvillo Juanes | Avila |
| Jorge Pérez García | Sevilla | Fco. Javier Corrales Arenols | Barcelona |
| J. Noriega Martínez-Murga | Cádiz | | |

## GANADORES concurso SNOWRACER 98

**PREMIO: Esquíes + Gorro + Polo**

| | |
|---|---|
| Antonio Hidalgo Navas | Toledo |
| Lorenzo Vicente Alvarez | Asturias |
| Mikel Iriguibel Echarte | Navarra |
| David Fernández Gutiérrez | Toledo |
| José A. Otero Piñeiro | Pontevedra |

**PREMIO: Tabla + Gorro + Polo**

| | |
|---|---|
| David Vispo Mendizabal | Guipuzcoa |
| Jesús Navas José | MAdrid |
| Jesús Marcos Bordonado | Alicante |
| Oscar Rodríguez Calamonte | MAdrid |
| Jaime Alvarez Bandrés | La Rioja |

**PREMIO: Gorro + Polo**

| | |
|---|---|
| Arkaitz Huegun Ozollo | Guipuzcoa |
| Enrique Romeu Costa | Valencia |
| Rodrigo Guerrero Melero | Barcelona |
| Eduardo Esteban Valiente | Cáceres |
| Francisco NAvarro Morote | Alicante |
| Oscar López BAutista | MAdrid |
| Felipe Pérez Alvarez | Orense |
| ANgel Martínez Gómez | Murcia |
| José M. Fernández Glez. | Toledo |
| Juan A. Lobato Rodrigues | Cádiz |
| Juan C. Parrondo Gómez | Alicante |
| Jonathan Sepúlveda Villar | BAleares |
| Olga Rodríguez Arnet | Cádiz |
| Javier González Lamata | Madrid |
| Antonio Llorens Molina | Castellón |
| MAnuel Gil Olaizola | Guipuzcoa |
| Borja Ruiz Rodríguez | Alicante |
| Javier Moreno Laso | MAdrid |
| Carlos López MArtín | Huelva |
| Guillermo Mosquera Fdez. | Pontevedra |
| Fernando Botella Mira | Alicante |
| Roberto C. GAldón Laderas | Valencia |
| Roberto Sanz Crespo | MAdrid |
| Antonio J. Martínez Illescas | Cuenca |
| Francisco José Martín Orta | Huelva |
| Fernando Esteban Ortiz | MAdrid |
| Gustavo Candelas Bernal | Madrid |
| Pablo García Fernández | Cantabria |
| Tomás Povedano Moreno | Córdoba |
| Guillermo J. Romero Fdez. | Madrid |
| Francisco J. Alonso Puertas | Baleares |
| José M. Cárdenas Aguado | Madrid |
| Francesc Albó Navarro | Gerona |
| Jorge De Rueda Muñoz | Almería |
| Cristóbal García Cenjor | Cantabria |
| Francisco D. Cruz Torrente | Granada |
| Felipe Prieto Millán | Salamanca |
| Antonio Nicolás Carnicero | Madrid |
| Alberto Molinero ALvarez | Tarragona |
| José Carlos Solano Fernández | Huesca |

**PREMIO: Gorro**

| | |
|---|---|
| Gorka Bustinza Ayo | Vizcaya |
| Angel Madrigal Molina | Madrid |
| Eduardo Martín Sanz | Madrid |
| Francisco J. Fernández Antón | Valladolid |
| Josu de Juan Obregón | Vizcaya |
| Pedro Navarro García | Valencia |
| Alvaro Del Amo Pérez | Murcia |
| Aitor Llamas Morente | MAdrid |
| Ana María Peris Calderón | Valencia |
| Alex Gómez Calatrava | Barcelona |
| Carlos Maza Gallego | BArcelona |
| Iñigo Ellacuria Mesanza | Vizcaya |
| Andrés Gómez Carretero | Madrid |
| Eduardo Chapresto Sánchez | Sevilla |
| Miguel GArcía Fajardo | Sevilla |
| Javier Navarro García | Madrid |
| César Lasierra Ferrer | Zaragoza |
| David Martín Sebastián | Zaragoza |
| David Aracil Serra | Valencia |
| Oscar Juan Sánchez | Madrid |
| Nicolás Angulo Johnston | Madrid |
| Miguel Angel Clavería Pérez | Lérida |
| Pedro Aroca Guijarro | Valencia |
| Luis Solarat González | Orense |
| David García Portillo | Cádiz |
| Juan Francisco Arquillo Nieto | Jaén |
| Roberto Esteban Candal | Madrid |
| Inma Garceso Espigares | Tarragona |
| Juan Fco. Alcaniz Alcántara | Albacete |
| Bernardo Paco Castillo | Murcia |
| Víctor López González | Madrid |
| María Isabel BArrios Molina | Granada |
| Rubén González Lorenzo | Granada |
| Raúl Guardado Utrera | Cádiz |
| Vicente Castro Peñas | Burgos |
| Sandra Amayuelas Santos | Burgos |
| Antonio Martín Azabal | Salamanca |
| Daniel Lorente Camerano | Zaragoza |
| Miguel Angel Viguera Cañas | La Rioja |
| Oscar Expósito Caballero | Murcia |
| Elena García Iglesias | Pontevedra |
| Domingo Manzano Delgado | Badajoz |
| Fernando Guerrero Sánchez | Castellón |
| Florentino GArcía Lorenzo | Asturias |
| Eusebio Pérez Febrero | Málaga |
| Carlos Clavel Marqués | Barcelona |
| Sandra ALonso Ramírez | MAdrid |
| José Luis Rubio Mellinas | BArcelona |
| Miguel Angel Boto Otero | Huesca |
| David Bonet Guerrero | León |

---

# MUNDO GAMES

TELEFONO FRANQUICIAS 551 00 04

Teléfono Pedidos 91-433 16 44

**Madrid:** (NUEVA APERTURA) Mayor, 4 - 2º Piso · local 12. Tel.: 522 32 99
Avda. Mediterráneo, 4 (M. Conde de Casal)
Andrés Mellado, 61. Tel.: 544 38 43 (M. Moncloa)
**Majadahonda:** Venezuela, 8. Tel.: 634 07 03
**Aranjuez:** Gta. Nuevo Aranjuez,3.Tel.: 891 22 89
**Cáceres:** Sor Valentina Miron, 5. (Plasencia) Tel. 41 11 41
**La Rioja:** Calahorra. Pso. Mercadal, 4 Tel.: 13 01 10
**Valencia:** Barraca, 39. Tel.: 367 32 84
Conde Altea, 2. Tel.: 334 32 06 Cines Martí
**Málaga:** Avda. Málaga. Edif. Redondo. Tel.: 219 00 64
**Pontevedra:** M. de Quintana, 8.(Bayona) Tel.: 35 62 61
**Zaragoza:** Doctor Lozano Monzón, 9. Tel.: 25 60 81
**Almería:** Federico García Lorca, 119

### PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| ALUNDRA | 7490 |
| ARMORED CORE | 7490 |
| AZURE DREAMS | (Consultar) |
| BATTEL SPORT | 4990 |
| BLOODY ROAD | 6990 |
| BOMBERMAN | 6990 |
| BUSHIDE BLADE | 7990 |
| CARDINAL SYN | 7490 |
| CASTELVANIA | 8990 |
| COLLIN MAC RAE | CONS. |
| COOL BOARDERS 2 | 7490 |
| COPA DEL MUNDO DE FRANCIA 98 | 6990 |
| CRAH BANDOCOOT 2 | 7990 |
| DEATH OF ALIVE | 7490 |
| DEATH TRAP DUNGEON | 8490 |
| DIABLO | 7990 |
| DISCSWORLD 2 | 6490 |
| DRAGON BALL F. BOUT | 8990 |
| DUKE NUKE 3D | 8990 |
| EL MUNDO PERDIDO | 6990 |
| EVERYBODY´S GOLF | 6990 |
| F1 97 | 7990 |
| FIFA 98 | 7990 |
| FINAL FANTASY VII | 7490 |
| FORMULA 1 | 3990 |
| FORMULA KARTS | 5990 |
| FORSAKEN | 7990 |
| GEX 3D | 8990 |
| GRAND THEFT AUTO | 8990 |
| GT AUTO | 6990 |
| HEART OF DARKNESS | 7990 |
| INT. SUP. PRO. (PLAT) | 3990 |
| JET RIDER 2 | 7490 |
| JUNGLA CRISTAL+PISTOLA | 5990 |
| KLONOA | 7490 |
| KULA WORLD | 7490 |
| LETHAL ENFORCES | 7990 |
| LITTLE BIG ADVENTURE | 3990 |
| MARVEL S. HEROES | 6990 |
| MASTER OF TERAS KHASI | 6990 |
| MEGA MAN BATTLE CHESS | 7990 |
| MEGA MAN VIII | 7990 |
| MEN IN BLACK | 7990 |
| MICROMACHINES V3 | 4990 |
| MIGHT & MAGIC VI | CONS. |
| NBA LIVE 98 | 7990 |
| ODD WORLD | 8490 |
| PANDEMONIUN (PLAT) | 3990 |
| PITFALL 3D | 8990 |
| POINT BLANK | 6990 |
| PREMIER MANAGER 98 | 7990 |
| RASCAL | 7490 |
| R. EVIL 2 | 8490 |
| RISK | 8490 |
| ROAD RUSH 3D | 7990 |
| ROCK&ROLL RACING | 3990 |
| SHULL MONKEYS | 7990 |
| SNOW RACER 98 | 7990 |
| SNOW BREAK EXTREME | 7990 |
| SOVIET STRIKE | 3990 |
| SPECIAL OPS | 8490 |
| STREET F. EX PLUS | 7990 |
| STREET FIGTHER COLLECTION | 7490 |
| SUPER PANG COLLECTION | 7990 |
| TEKEN 2 | 3990 |
| THEME HOSPITAL | 7990 |
| TIME CRISIS+PISTOLA | 11990 |
| TOTAL NBA 98 | 6990 |
| TOCA TURING | 8490 |



### SATURN

| | |
|---|---|
| ANDRETTI RACING | 2990 |
| BATTLE MONSTER | 2990 |
| BATTLE STATION | 2990 |
| BLAM MACHIN HEAD | 2990 |
| BLAST CHAMBER | 2990 |
| BLAZING DRAGONS | 2990 |
| BREAK POINT TENNIS | 3990 |
| CROC | 8490 |
| CRUSADER NO-REMORSE | 2990 |
| DARIUS II | 2990 |
| DISCWORLD II | 5990 |
| DUKE NUKE 3D | 5990 |
| EURO 96 | 2990 |
| FIFA 97 | 2990 |
| FORMULA KARTS | 5990 |
| HEXEN | 4990 |
| IN THE HUNT | 2990 |
| INDEPENDENCE DAY | 2990 |
| LAST BRONX | 5990 |
| LEMMINGS | 2990 |
| MAGIC CARPET | 2990 |
| MANX T-T | 4990 |
| NBA LIVE 97 | 2990 |
| NHL 97 | 2990 |
| NHL 98 | 8990 |
| PGA 97 | 3990 |
| PRIMAL RAGE | 2990 |
| QUAKE | 5990 |
| R. EVIL | 5990 |
| RISE OF THE ROBOTS 2 | 2990 |
| ROBO PIT | 2990 |
| SHOCK WAVE ASSAULT | 2990 |
| SKELETON WARRIOS | 2990 |
| SONIC R | 7990 |
| STORY OF THOR 2 | 2990 |
| STREET FIGTHER COLLECTION | 7490 |
| TEMPEST 2000 | 2990 |
| THEME PARK | 4990 |
| THOSHINDEN URA | 2990 |
| TOURING CAR | 7990 |
| TRUE PIMBALL | 2990 |
| VIRTUA HYDLIDE | 2990 |
| VIRTUA RACING | 2990 |
| W. WIDE 98 | 5990 |
| WARCRAF 2 | 5990 |
| WORLS SERIES BASBALL | 2990 |

### PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| TOMB RAIDER | 4990 |
| TOMB RAIDER 2 | 8490 |
| TOMMY MAKKINEN | 7990 |
| TREASURE OF THE DEEP | 7490 |
| VERSUS | 8490 |
| VIPER | 7990 |
| WARCRAFT II | 7990 |
| WARHAMMER DARKOMEN | 7990 |
| WCW NITRO | 7490 |
| WIPEOUT (PLATINIUM) | 3990 |
| WORLD LEAGUE BASKET | 8490 |
| WORLD LEAGUE SOCCER 98 | 8490 |
| YOUNG BLLOD | CONS. |

### GAME BOY

| | |
|---|---|
| ALLEWAY | 3990 |
| BATMAN 2 | 2990 |
| BATMAN 3 | 3490 |
| BUBBLE BUBLLE 2 | 3490 |
| BUST & MOVE 3 | 4990 |
| CASTELVANIA | 5490 |
| D. K. LAND 3 | 4990 |
| DUCK TALES 2 | 2990 |
| EL MUNDO PERDIDO | 4990 |
| FIFA 98 | 4990 |
| FLINSTONES 2 | 3490 |
| GOAL | 2990 |
| HERCULES | 4990 |
| INDIANA JONES | 3490 |
| INTERNATIONAL S.S. SOCCER | 5490 |
| JUNGLE BOOK | 3490 |
| KILLER INST+LINK CABLE | 3990 |
| KING OF FIGHTER 98 | 5900 |
| LION KING | 3490 |
| LOS PITUFOS 2 | 4990 |
| LUCKY LUCKE | 4990 |
| MISTICAL NINJA GOEMON | 5490 |
| MORTAL K. 2 | 3490 |
| MORTAL K. 3 | 4490 |
| NBA ALL-STAR 2 | 2990 |
| NIGEL MANSELL | 2990 |
| NINJA TURTLES 3 | 3490 |
| ROGER RABIT | 3490 |
| STREET FIGTHER 2 | 4990 |
| SUPER MARIO LAND | 2990 |
| TETRIS II | 3490 |
| THE EMPIRE STRIKE | 3990 |
| TINY TOON II | 2990 |
| TOM & JERRY 2 | 3490 |
| TOY STORY | 4990 |
| VRALLY | 5990 |
| WAVE RACE | 4490 |
| WINTER OLIMPIC | 3490 |

### SUPER NES

| | |
|---|---|
| DONKEY K. COUNTRY 2 | 5990 |
| DONKEY K. COUNTRY 3 | 7990 |
| EL LIBRO DE LA SELVA | 5990 |
| EL REY LEON | 6990 |
| FIFA 98 | 5990 |
| KIRBY´S DREAM COURSE | 4990 |
| KIRBY´S FUN PACK | 5990 |
| MOHAW & JACK | 5990 |
| MR DO | 5990 |
| P. RAGE | 5990 |
| S. STREET FIGTHER 2 | 5990 |
| SUPER START WARS | 5990 |
| TETRIS ATTACK | 4990 |
| TIMON Y PUMBA | 5990 |
| ULTIMATE MORTAL KOMBAT | 5990 |
| WINTER GOLD | 5990 |
| YOSHI ISLAND | 6990 |
| ZELDA | 4990 |

### GAME GEAR

| | |
|---|---|
| BAKU BAKU | 2990 |
| CASINO FUN PACK | 1990 |
| PGA GOLF | 2990 |
| SOLITAIRE FUN PACK | 1990 |
| SUPER COLUMS | 990 |
| TEMPO JUNIOR | 2690 |
| VR. TROPPER | 2990 |

### MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| BATTLE FRENZY | 4990 |
| FIFA 98 | 5990 |
| HARD DRIVIN | 4990 |
| HEADON SOCCER | 4990 |
| MARKOS MAGIC FOOTBAL | 4990 |
| MICROMACHINES II | 4990 |
| MS PACMAN | 4990 |
| NBA JAM TIME | 7990 |
| NBA 97 | 3990 |
| NFL 96 | 4990 |
| PETE SAMPRAS TENNIS | 4990 |
| PRIMAL RAGE | 4990 |
| SKIDMARS | 4990 |
| TRUE LIES | 5990 |
| W. CHAMPION SOCCER | 3990 |
| WORMS | 6990 |

### JOY PAD

| | |
|---|---|
| ARCADE JOYSTICK S.N/MD | 1490 |
| MEGA DRIVE | 1990 |
| N 64 | 3490 |
| PLAY STATION JOY PAD | 1990 |
| SEGA SATURN | 2990 |
| SUPER NINTENDO | 1990 |

### CONSOLAS

| | |
|---|---|
| G. BOY POCKET + JGO | 10990 |
| NINTENDO 64 + FIFA 64 | 28900 |
| NINTENDO 64+2º JOY PAD | 28500 |
| PSX+2 MANDOS MEMOR | 25900 |

TODO EN JUEGOS DE PC

### ACCESORIOS

| | |
|---|---|
| ALIMENTADOR GAME BOY | 1490 |
| ALIMENTADOR G. BOY POCKET | 1490 |
| CONVERTIDOR N64 | 2990 |
| DUAL SHOCK SONY | 4990 |
| EXTENSION CABLE PSX/SAT | 1290 |
| GAME BOY CAMERA | 8990 |
| IMPRESORA GAME BOY | 8990 |
| LINK CABLE | 1990 |
| LUPA GAME GEAR | 790 |
| LUPA G. BOY NORMAL POCKET | 1490 |
| LUPA LUZ GAME BOY | 1490 |
| MEMORY CARD 8MB PSX | 3990 |
| MEMORY CARD N64 | 1990 |
| MEMORY CARD N64 PLUS | 2990 |
| MEMORY CARD PSX 1MB | 1990 |
| MEMORY CARD SAT 8MBS | 4990 |
| PAPEL IMPRESORA | 1690 |
| PISTOLA+PEDALES | 11990 |
| PISTOLA PSX | 3990 |
| RFU CABLE PSX/SAT/N64 | 2490 |
| RGB SAT/PSX | 1990 |
| RUMBLE PACK N64+MEM. PLUS | 2990 |
| VOLANTE PEDALES Y MARCHAS PC | 12990 |
| VOLANTE N 64 + RUMBLE PACK | 12990 |

### MASTER SYSTEM

6 TITULOS (CADA UNO) 2990

VOLANTE SONY + PEDALES+MARCHAS.(Oferta) 11990

### NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| BLAST CORPS | 8490 |
| BOMBERMAN | 8990 |
| CLAY FIGHTER | 10990 |
| COPA DEL MUNDO FRANCIA 98 | 11990 |
| CRUISIN WORLD | 8990 |
| DARK RIFT | 12990 |
| DIDDY KONG RACING | 8490 |
| DOOM | 12990 |
| DUAL HEROE | 10990 |
| F1 POLE POSITION | 11990 |
| FIFA 98 | 12990 |
| FIGTHER DESTINY | 11990 |
| GASP | (Consultar) |
| GOEMON | 13490 |
| GOLDEN EYE 007 | 8490 |
| GT AUTO | 11990 |
| HEXEN | 12990 |
| HOLY MAGIC CENTURY | (Consultar) |
| INT. SUPER S. SOCCER | 12490 |
| KILLER INSTIC | 8490 |
| LAMBORGHINI CHALLENGE | 12990 |
| LYLAT WARS+RUMBLE | 9990 |
| M. K. MITOLOGY | 12990 |
| M.R.C. | 12990 |
| MACE | 12990 |
| MARIO KART 64 | 8990 |
| MISCHIEFT MAKERS | 8490 |
| NBA COURT SIDE | 8990 |
| NBA PRO 98 | 12490 |
| QUAKE | 11990 |
| SNOW BOAR KIDS | 8990 |
| SUPER MARIO 64 | 8490 |
| TETRIS SPHERE | 8990 |
| TOP GEAR RALLY | 12990 |
| W. GREZKY´S 3D HOCK. | 12990 |
| WACE RACER | 8990 |
| YOSHI STORY | 8990 |

### MEGA 32 X

6 TITULOS (CADA UNO) 1990

### MEGA CD

8 TITULOS (CADA UNO) 1990

PEDI... COS: (Pago contrareembolso)
Envío: U... pts. Entrega 2 días. NORMAL 450 pts.
P... os a 3.000 pts.: envío 1.000 pts.
...UENTOS PARA TIENDAS
Teléfono pedidos: 91 - 433 16 44
Avda. Mediterráneo 4 - 28007 Madrid

Recorta este cupón y envíalo a: "Mundo Games", Avda. Mediterráneo 4, 28007 Madrid HC

Nombre: .................. Apellidos: ..................
Dirección: .................. Población: ..................
C.P. ........ Provincia: .................. Tfno.: ..................
Consola: ..................

Título .................. Precio: ..........

☐ Envío Agencia ☐ Envío Correo

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO.

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Competition PRO

NINTENDO 64

FUNSOFT

# Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

Los pads de Fun Soft, Nintendo 64 y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.

**¿Tienes ya tu Pad? Aprovéchate de las ofertas de suscripción con descuento**

(Mira las dos Ofertas Descuento abajo)







■ NINTENDO 64: 4 Botones de disparo, supercontrolador de 8 direcciones y joystick analógico.

■ SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.

■ PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos y para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

■ Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 pts. y en el caso de N64 cuesta 5.500 pts.

■ Recibirás cómodamente en casa los próximos 12 números de Hobby Consolas.

■ Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, o suba de precio (extras con vídeo) tú tienes tu revista reservada y al precio de siempre.

Aprovéchate de esta oferta. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.
Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

**OFERTAS DESCUENTO**

20 % descuento (5.400 Pts.- 1.080Pts. = 4.320 Pts.)
Paga 12 (5.400 Pts.) y recibe 15 + las tapas

**OFERTA MANDOS**

12 números + mandoN64 = 6.000 Pts.
12 números + otro mando= 5.400 Pts.




# VIVE TODA LA EMOCIÓN DEL FÚTBOL CON "INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64" Y "INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO"

*El mejor juego de fútbol para Nintendo 64 y PlayStation*

**ISS64**

**HOBBY CONSOLAS: 97%**
*"El mejor simulador de fútbol de la historia."*

**NINTENDO ACCIÓN: 98%**
*"La ambientación es fenomenal y la jugabilidad, sorprendente."*

**ISSPRO**

**HOBBY CONSOLAS: 94%**
*"Un juego absolutamente genial"*










GAME BOY




Orense 34, 9º. 28020 MADRID
Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02